© 1992 LES EDITIONS ALBERT RENE/GOSCINNY-UDERZO

NUMERO 5 MARS.AVRIL.92

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA force

le magazine officiel des jeux SEGA

TOUT POUR ARRIVER AU BOUT DE

G.G. SHINOBI -
THE IMMORTAL -
DONALD -
PHANTASY STAR -
SHINOBI

© 1992 LES EDITIONS ALBERT RENE/GOSCINNY-UDERZO

LES DERNIERS JEUX SEGA

MEGA POSTER ASTERIX

T4702 - 5 - 30,00 F -RD

N° 5 ● MARS AVRIL 1992 ● 30 F ● BELGIQUE 215 FB ● LUXEMBOURG 215 FL ● SUISSE 9 STS

**

**

Pendant tes vacances de Pâques
CHEZ TOYS "Я" US
QUAND TU ACHÈTES UNE CARTOUCHE DE JEU SEGA
TU GAGNES UN PIN'S
ÇA TE DÉPASSE HEIN !...

**

**

** LA SÉLECTION
TOYS "Я" US
(jeux disponibles sur les 3 consoles SEGA)

MASTER SYSTEM II

GAME GEAR

MEGADRIVE

Liste des magasins
TOYS "Я" US

- 78 VELIZY
  Centre commercial VELIZY 2
- 93 AULNAY SOUS BOIS
  Centre commercial PARINOR
- 78 PLAISIR
  Centre commercial AUCHAN
- 95 ERAGNY
  Centre commercial ART DE VIVRE
- 33 BORDEAUX
  Centre commercial BORDEAUX/LAC
- 62 NOYELLES GODAULT
  Centre commercial AUCHAN
- 21 DIJON
  Centre commercial LA TOISON D OR
- 38 GRENOBLE
  Centre commercial GRAND'PLACE
- 44 NANTES/ST SEBASTIEN
  Centre commercial AUCHAN
- 84 AVIGNON/SORGUES
  Centre commercial AUCHAN/
  AVIGNON NORD
- 83 TOULON
  Centre commercial GRAND VAR EST

SEGA
C'EST PLUS FORT
QUE TOI

EDITO

Ce mois-ci, nous souhaitons la bienvenue à nos lecteurs belges, chez qui Mega Force est désormais distribué. Ce ne sont pas les seuls, puisque dans deux mois nous rejoindront des lecteurs flamands, hollandais et espagnols ; il y aura en effet des éditions entièrement traduites de Mega Force aux Pays-Bas, en Belgique flamande et en Espagne. Autant dire que si vous cherchez des correspondants étrangers, ça va vous faciliter la vie.
Mais ce n'est pas tout. Dans deux mois, Mega Force devient mensuel. Il y aura un nouveau numéro tous les mois, au lieu d'un tous les deux mois. Vous aurez des infos plus souvent, vous serez plus au courant de la sortie des jeux sur Sega. Allez voir en page 7, tout est expliqué.
Mega Force est le mag officiel de Sega. Vous pouvez tout nous demander et nous pouvons tout faire. D'ailleurs, nous vous demandons de répondre à notre sondage (en page 32) pour que nous vous connaissions mieux, et afin de répondre à vos aspirations les plus secrètes. Si vous voulez que Mega Force soit plus proche de vous, c'est le moment ! C'est très important : le contenu du journal dépend de vous ! Amis Segamaniaques, pour la dernière fois, je vous dis: à dans deux mois !

Sonic.

MegaForce

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de [illegible] F • [illegible] du Général Leclerc • [illegible] Pantin • Tél : (1) [illegible], Fax (1) [illegible] • **Directeur de la publication** : Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef** : Alain HUYGHUES-LACOUR • **Chef de rubrique** : Sylvain ALLAIN • **Secrétaire de Rédaction** : François [illegible] • **Maquette** : Yves RAYNAUD • **Illustrations des rubriques** : Alain BERTRAND • **Illustration de la couverture** : © 19[illegible], Les Editions Albert René/Goscinny-Uderzo • **Publicité** : Isabelle Weill • **Directeur des ventes** : Michel YaTGA, Tél : [illegible] terminal [illegible] • **Modification et service de réassort** : N° Vert [illegible] 57 • **Photogravure** : [illegible] • **Distribution** : Transports Presse • Mega Force est distribué en Belgique par les A.M.P. • **SEGA BENELUX** : [illegible], square des [illegible] 1180 BRUXELLES • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution. **Dessins** : Donald Duck réalisé par [illegible] • GG Shinobi par William [illegible] • Phantasy Star par Laurent et Franck • MS Shinobi par Sylvain Allain • [illegible] par Sylvain Allain et [illegible]. Ce numéro comporte en pages centrales un POSTER non folioté. Il comporte également un encart [illegible] pour les abonnés et pour les départements 75, 77, 78, 91, 92, 93, 94, 95. **Tirage de ce numéro** : [illegible] exemplaires.

courrier

Bonjour à toutes et à tous ! Cette rubrique est bien évidemment toujours la vôtre et vous pouvez me poser toutes les questions que vous voulez, à condition qu'elles portent sur Sega, ses machines et ses jeux, bien sûr...
J'ai bien envie d'innover et pour vos prochaines rubriques "Courrier", ce serait drôlement sympa si vous pouviez m'envoyer une petite photo de vos trombines avec votre courrier (format type 'photomaton', par exemple, inutile de me faire parvenir le superbe portrait familial que je ne pourrai vous renvoyer !).
J'essaierai de vous "faire passer à l'antenne", comme on dit, et en attendant, dégustons le menu de ce mois !
P.S. Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte : SONIC - MEGA FORCE, 100 Avenue du Général Leclerc, 93500 PANTIN.

Sonic.

Mon cher Sonic,
Ton magazine est super. Dommage qu'il soit bimensuel, car c'est long d'attendre . Le 3615 Megaforce devait entrer en service le 1/12/91. Or nous voilà le 20 Janvier (le jour où je t'écris), et toujours rien, pourquoi ?

Manu, le Segamen de SAINT-PRIX.

Sonic : Voilà une question fort pertinente. Mais je pense pouvoir t'annoncer une grande nouvelle en te disant qu'à partir du prochain numéro, Mega Force devient mensuel. Eh oui, j'en connais beaucoup qui vont être contents. En plus, la Formule devrait évoluer, offrant ainsi beaucoup plus de dossiers, de tests, etc. Pour ce qui concerne le 3615 Mega Force, il est opérationnel depuis mi-février et comme je pense que tu as dû renouveler l'opération, je suis sûr que tu es déjà un de nos fidèles connectés.

Cher Sonic,
Je m'appelle Yann, j'ai 10 ans. Je te demande s'il est possible de brancher le "Light Phaser" sur la Game Gear ? Je possède une Game Gear, justement..

Yann DE MARIA.

Sonic : C'est très simple. La Game Gear, tout comme la Master System 2, ne possède pas d'ouverture, ou plus exactement de port connexion qui permet le branchement de l'interface du Light Phaser. D'une part parce que le pistolet infrarouge ne servirait pas à grand-chose sur un écran aussi petit que celui de la portable et d'autre part, parce qu'il n'y a plus de jeux qui utilisent le procédé. Donc tu ne pourras malheureusement pas le brancher.

Salut à toi, ô Grand Sonic ! Tout d'abord, je tiens à te dire qu'il n'y a point d'âge pour tes jeux ! En effet, ayant 23 ans et possesseur d'une Megadrive, je m'amuse comme un fou et ça ne fait que commencer !

Deux questions :
1) Étant voisin de la Suisse, est-ce que je peux acheter mes cassettes là-bas, en étant sûr qu'elles iront sur ma console ?
2) Y-a-t-il possibilité, d'une manière ou d'une autre, d'avoir une traduction en français des jeux de rôle qui sont si intéressants! Par pitié, mon anglais n'est plus ce qu'il était, et je pense surtout à ceux qui doivent renoncer à ces formidables jeux à cause de ça !

Mathieu FOUDRAL.

Sonic : Effectivement, il t'est tout à fait possible de connecter des jeux MD achetés en Suisse pour la console Sega Mega Drive. Car le modèle plus communément appelé MD française n'est autre que la version distribuée par Sega en Europe. Seulement voilà, lorsque tu vas acheter tes jeux, tu risques de te trouver devant la situation suivante : un Franc Suisse vaut aux alentours de 4 Francs chez nous, tes cartouches tu vas les payer un certain prix basé en fonction du niveau de vie en Suisse, malheureusement le niveau en question ne correspond pas toujours à celui de la France. Et par conséquent, tu as de grandes chances de payer les jeux en Suisse plus cher qu'en France .

Il n'existe pas à ma connaissance de système qui traduise automatiquement les jeux de rôle en français. La majorité des imports nous venant des Etats-Unis, les softs sont généralement en anglais avec des notices en français. Désolé mon petit gars, mais va falloir réviser ton english !

Hello Sonic,
Quelques remarques suite à ma lecture du Megaforce n°4 :
1) sur le contenu en général de la revue, c'est bien de mettre des dossiers, des soluces, tips, tests, etc. Mais il manque cruellement une partie plus "rédactionnelle". Pourquoi pas des reportages sur le Club Sega, sur des développeurs de jeux, des boutiques, sur des fans qui ont des choses à dire, sur des Salons, etc. Bref, je regrette que la lecture de Megaforce tel qu'il est actuellement soit si brève...

Alfred CHRIST.

Sonic : Comme Mega Force va passer mensuel, nous allons disposer de plus de place et nous en profiterons pour publier plus régulièrement des dossiers. Plusieurs dossiers sont déjà prévus : Maître Sega, les jeux d'arcade Sega, ainsi que des reportages sur des firmes développant des jeux sur les consoles Sega

Bonjour Sonic, deux questions :
1) Y aurait-il une suite à Sonic The Hedgehog sur Megadrive ?
2) Est-il prévu une console 32 bits sur Sega ? Si oui, quand et à quel prix ?

Nino LOPES (15 ans).

Sonic : Eh oui, que de fans, que de fans... Mais oui, mais oui, que je vais revenir très prochainement envahir votre écran. C'est promis, juré, craché. La preuve, d'ici la fin de l'année, je serai de retour sur votre MD bien aimée , ainsi que sur MegaCD-Rom , et Sega me consacrera également un jeu d'arcade. Il me fallait bien ça ! D'autant plus que mon jeu sera beaucoup plus long et bien plus beau, eh ! Alors patience, en attendant Sonic 2.
Effectivement, une console dite 32 bits devrait sortir dans les années à venir. Elle devra prendre la succession et remplacer ainsi la Mega Drive. Mais ce n'est pas pour maintenant, il faudra attendre quelques années. D'ici là, d'autres machines sortiront, semble-t-il, entre-temps

Hello Sonic,
Je t'écris déjà pour te dire que Megaforce est un magazine super méga dément giga, et pour te poser quelques questions à propos de la Game Gear. Le TV Tuner sera-t-il disponible en version française, si oui quand ? Quel est le prix actuel de Sonic ? Est-ce que John Madden sortira un jour ainsi que Meras ? Y aura-t-il une suite à Shinobi ? Existe-t-il un jeu de Hockey, si oui quel est son nom ? Quel est le meilleur jeu de baston ? Pourquoi ne feriez-vous pas une pub sur Game Gear, ce serait cool . Voilà toutes mes questions, vite sinon j'éclate !!!

Mathias ROSSIGNOL.

Sonic : Que de questions ! C'est vrai que nombreux sont les possesseurs de Game Gear qui aimeraient bien posséder le Tuner TV, seulement voilà, en France le standard utilisé est le Secam, et comble de malchance les deux types de standard usités au Japon, aux States et en Europe sont : le NTSC et le PAL. Sachant que les seuls Tuners qui ont été fabriqués à ce jour, l'ont été sous ces deux derniers, nous les pauvres petits français ne pouvons donc pas bénéficier du Tuner..
Tu peux me trouver au prix de 350 francs
Non, John Madden n'est pas prévu pour la GG.
Je te répondrai la même chose que pour Madden, il n'existe pas actuellement de jeu basé sur le Hockey sur glace pour la portable .
Pour moi, le meilleur jeu de baston, c'est Ninja Gaiden . Une vraie merveille dans le genre !

Cher et génial Sonic,
Dans Megaforce, vous parlez souvent de Maître Sega, mais je ne l'ai jamais vu. Donc j'aimerais voir sa tête (il doit avoir sûrement une bonne tête) en photo. De plus, le Schmurtz pourrait-il mettre une note générale ?

Pierre-Yves PLATINI.

Sonic : Je suis heureux de constater que mon ami Maître Sega puisse remporter autant de succès... Presque autant que moi ! Et je peux d'ores et déjà t'annoncer que très prochainement, un reportage sera fait sur lui et sur son travail ainsi que sur toute l'équipe dont il s'occupe assidûment. Et c'est promis, on mettra un belle photo de lui...
Le Schmurtz, une note globale, il ne connaît pas ! J'ai beau lui dire qu'il en faudrait une, pour le moment il ne me répond pas, alors peut-être...

Salut à vous, ô mon maître ! Sonic II va ou est déjà sorti et j'aimerais en savoir plus ! Allez-vous présenter ce jeu dans un prochain Megaforce ? Super Monaco II est-il déjà sorti ? Si oui, quelles sont les différences avec le premier hit ? Merci d'avance !

La Méga-Schmurtze.

Sonic : Non, Sonic 2 n'est pas encore disponible, il ne le sera d'ailleurs pas avant la fin de l'année. Pour ce qui est de Super Monaco GP 2, la date de sortie n'est donc toujours pas définie précisément, mais ce jeu devrait être publié avant l'été !

Bonne et heureuse année, Sonic !
Je souhaiterais avoir quelques renseignements que voici :
1) Sonic 2 est-il prévu pour Méga-CD ou cartouche Megadrive ?
2) Aurons-nous droit à un Street of rage 2 ou à un Donald Duck 2 sur Megadrive ?
3) La Megadrive japonaise est-elle plus puissante que la Megadrive française ?
4) Final Fight est-il prévu sur les machines Sega ?
5) Wonderboy III sur Megadrive est-il plus intéressant que sur MasterSystem ?
Voilà, c'est tout pour l'instant. Mais je ne peux te quitter sans te dire que ton magazine est giga-extra-hyper-méga-génial ! Merci de répondre.

Lionel NEMANE.

Sonic : Excusez-moi, mais mon copain le Schmurtz aimerait prendre la parole !
Schmurtz : Lionel, tu es parmi ceux qui ne peuvent se passer de leur dose de Sonic, tant et si bien que vous en voulez tous plus. Certes, Sonic a la cote, mais arrêtez de lui poser toujours et sans cesse la même question !
Oui... Il y aura un Sonic 2
Oui... ce dernier est prévu pour le Mega CD.. Aaaaah !
Bon, je vais répondre à toutes tes questions. Il n'est pas prévu dans l'immédiat une suite à Streets of Rage, ni pour Donald. Sega n'a pas encore envisagé de suite pour celui-ci, car cela dépend de nombreux accords passés avec la firme Walt Disney.
En ce qui concerne la MD japonaise, je te rassure, elle n'est pas plus performante qu'une française, alors pas de panique.
Au sujet de Final Fight, je ne pense pas que ce dernier soit adapté sur la Mega Drive, tout simplement parce qu'il est déjà sous licence chez Nintendo.
Ah Wonder Boy, saches mon petit que les deux versions sont totalement différentes, ce n'est en fait pas du tout le même jeu. Le Wonder boy III de la Master System est un jeu d'arcade/aventure créé spécialement pour cette console, alors que celui de la Megadrive est la conversion d'un jeu d'arcade de Sega, à mi-chemin entre jeu de plates-formes et shoot them up. On ne peut donc pas dire que telle ou telle version soit plus intéressante, en ce sens où les deux machines ne disposent pas des mêmes capacités, donc elles ne peuvent afficher les mêmes performances

SONIC

SOMMAIRE

n°5 MARS-AVRIL 1992 PARAIT TOUS LES 2 MOI

LES MEGA JEUX

MASTER SYSTEM

Donald Duck 19
Shinobi 33
Phantasy Star 85

MEGADRIVE

The Immortal 69

GAME GEAR

GG Shinobi 2ème partie 49

SPECIAL

Sayonara 81

LE FORUM

Le courrier de Sonic 4
Mega Force Mensuel ! 7
Les Infos 8
Commande de Pin's 10
Mega Scores 16
3615 MegaForce 17
Dernières Sorties 18
Sondage Lecteurs 32
Hit-parade 44
Les secrets de Maître SEGA 56
Abonnement 68
Concours Pixisoft 97
En détresse 107
Petites Annonces 110

PREVIEWS

Console, ne vois-tu rien venir?

Midnight Resistance 64
Turbo Out Run 64
Ninja Gaiden 65
Alisia Dragoon 65
Kid Chameleon 66
Wimbledon 67
Wonderboy 5 67

LES NOUVEAUTES

Zapping

Slider (GG) 46
Chess Master (GG) 47
Buck Rogers (MD) 99
The Flintstones (MS) 99
Desert Strike (MD) 100
Pacmania (MD) 102
Rings of Power (MD) 103
Toki (MD) 104
Hellfire (MD) 105
Super Hydlide (MD) 106

NOTATION DES JEUX

Dans les tests, regardez bien l'expression du Schmurtz : il vous indiquera ce qu'il pense du jeu !

le 5 mai, MEGAFORCE devient mensuel !

A partir du numero 6 (c'est le prochain), Mega Force devient mensuel. Qu'est-ce que ça veut dire ? Tout simplement que votre magazine préféré ne paraîtra plus tous les deux mois, mais tous les mois, et même le 5 de chaque mois. Vous aurez des informations, des plans et des solutions plus souvent, vous serez mieux au courant de l'actualité des jeux, et vous n'aurez plus à attendre deux mois entre chaque numéro.

ET POUR LES ABONNÉS ?

Pour les abonnements, c'est très simple: tous ceux qui se sont abonnés pour six numéros recevront leurs six numéros, mais plus vite. Ça ne change rien.

POURQUOI VOUS FAITES TOUT ÇA ?

Parce que c'est vous, lecteurs, qui nous l'avez demandé dans votre courrier. Vous remarquerez que l'on tient compte de votre avis; et d'ailleurs, au passage, vous pouvez répondre au sondage qui est dans ce magazine pour nous dire ce que vous voulez dans les prochains numéros.

DANS DEUX MOIS, MEGA FORCE, C'EST TOUS LES MOIS !

infos infos

EuroChallenge92

Le 11 et le 12 avril à Paris-Montparnasse.
Le 13 avril à Rennes.
Le 14 Avril à Caen.
Le 15 avril à Rouen.
Le 18 avril à Amiens.
Le 19 avril à Lille.
Le 20 avril à Nancy.
Le 21 avril à Strasbourg.
Le 22 avril à Mulhouse.
Le 23 avril à Besançon.
Le 24 avril à Dijon.
Le 25 avril à Clermont-Ferrand.
Le 26 avril à Lyon.
Le 27 avril à Grenoble.
Le 28 avril à Marseille.
Le 29 avril à Montpellier.
Le 1er mai à Toulouse.
Le 2 mai à Bordeaux.
Le 3 mai à Limoges.
Le 6 mai à Nantes.
le 8 mai à Angers.
Le 9 Mai au Mans.
Le 10 mai à Orléans.

Apres le super concours organise par la firme Sega l eté dernier lors du Grand Prix de Formule 1 qui avait lieu dans la celebre Principaute de Monaco réunissant par la même occasion les meilleurs participants (tous pays confondus et qualifiés) ayant réalisé les scores les plus élevés sur le jeu Super Monaco GP
Aujourd hui Sega organise l'Euro Challenge 1992 !

QU'EST-CE QUE L'EURO CHALLENGE 92 ?

Tout comme son nom l'indique l'Euro Challenge 92 est le premier concours national et international du jeu vidéo sur console Organisé par Sega France, il se divise en trois etapes logiques qui donneront lieu dans un premier temps a la sélection des meilleurs participants parmi vingt trois grandes villes de France (sur une période d un mois) dans un second temps, à la qualification du Champion de France lors de la finale qui débutera aux environs de la fin mai puis au grand concours européen, dont la date n est pas encore determinée
Il se déroulera donc du 11 avril au 10 mai dans 23 villes sur un itinéraire précis Le départ aura lieu le 11 avril, gare Montparnasse Eh oui les p'tits loups tout se passe dans un fabuleux train le Train Sega

LE TRAIN SEGA

Contrairement à ce que l'on pourrait croire les moyens mis en œuvre par Sega pour l'Euro Challenge 92 sont colossaux Il ne s agit pas ici de véhicule traditionnel mais carrément d'un train de pas moins de 8 wagons ! Moyens énormes certes mais nécessaires surtout lorsque l on connaît la logistique à déployer pour ce genre d opération dont le thème au travers de ce si sympathique concours pourrait être "A la Découverte du Monde Sega'
Mais revenons à nos moutons Le train comprend donc un total de 8 wagons trois uniquement seront accessibles au grand public
Dans le premier appelé 'Découverte', seront exposés divers éléments de l'industrie Sega On pourra se faire grâce à une approche relativement simple une idée de la Technologie que développe la firme japonaise, ainsi qu essayer les machines d arcade qui font partie de la branche professionnelle de cette dernière
La plupart des gens présents pourront donc se familiariser avec ces nouvelles machines, celles qui feront peut-être notre futur Seront aussi présentés le Mega CD (destiné comme vous le savez sûrement, à la console Mega Drive), le Terra Drive, un micro-ordinateur familial compatible PC intégrant la console 16 bits etc
Plusieurs pôles d attraction seront ainsi accessibles Il y aura des conférences de presse destinées plus particulièrement aux professionnels
Dans le deuxième wagon, qui remportera un vif succès auprès des jeunes tout comme le troisième d ailleurs seront disposés un total de 18 postes ou bornes de jeux répartis en deux groupes équivalents Master System et Mega Drive auxquels on additionnera un nombre non encore défini de postes dit 'volants' de consoles portables Game Gear Cela permettra à toute personne susceptible d'être intéressée de s'entraîner sur les machines, avant de participer aux concours qui se dérouleront tous les jours de 10 h à 19 h
Vous savez tout ou presque il ne nous reste plus qu à vous présenter le dernier wagon ou autrement dit vous parler du concours en lui-même Donc, dans ce wagon nous découvrirons un total de 20 postes comprenant respectivement 10 consoles Mega Drive et 10 Master System Sur ces dernières tourneront deux softs Sonic et Super Monaco GP, de manière à ce que les concurrents puissent selon leurs aptitudes, opter pour leur préféré Les meilleurs scores établis par étape par les participants dans chacune des catégories (les machines en question), seront donc sélectionnés pour participer à la grande finale qui se déroulera aux environs de la fin mai
Le grand vainqueur de cette finale gagnera un voyage à Barcelone pendant la période des Jeux Olympiques Sympa, non ?

GAME'S
Le plus grand choix de jeux
PARLY 2
Centre Commercial T
VELIZY 2
Centre Commercial Tél.
ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin Tél. 3
LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial Tél.
CAGNES-SUR-MER
Boulevard du Maréchal Juin Tél. : 3 22 55 21

infos infos infos

MasterSystem MasterSystem

SON NEW LOOK

Après avoir il y a quelques mois, adopté un nouveau look et une nouvelle configuration en ce qui concerne son packaging, la Master System est aujourd hui vendue avec Sonic toujours pour le même prix ! Inutile de vous dire le succès que la petite risque de remporter avec un tel argument Il est certain que pour un prix modique 749 francs, (prix généralement constaté) avec deux jeux la 8 bits de Sega est vraiment très intéressante

MegaDrive MegaDrive

Tout comme sa petite sœur, ô combien célèbre de nos jours, la console Sega Mega Drive adopte elle aussi une nouvelle configuration Dès avril vous pourrez la trouver dans n importe quel point de vente agréé Sega au prix de 1290 francs avec Sonic Une super console avec un méga hit Que demander de plus !

LES PIN'S MEGA FORCE :

NE PAS LES AVOIR, C'EST NE PAS EXISTER !

(enfin, c'est exister moins)

Grâce aux pin's Mega Force, vous pourrez arborer fièrement l'emblème de notre console préférée Sonic lui-même Vous avez le choix entre deux modèles un carré (en fait rectangulaire) et un rond (rond mais avec un rectangle en dessous Voyez les photos, ils sont très visibles) Vous pouvez les commander pour 30 francs l'un et 50 francs les deux Il vous suffit pour cela d'utiliser le bon de commande que vous trouverez en page 68 (obligatoire), de lui joindre un chèque à l'ordre de Mega Force sans oublier d'indiquer vos nom et adresse, et de mettre le tout dans une enveloppe timbrée que vous adressez à **Mega Force, 100 avenue du général Leclerc, 93500 Pantin.**

N'oubliez pas de spécifier quel(s) modèle(s) (rond ou carré) vous désirez, ainsi que la quantité voulue

joystick

TANT QU'IL Y AURA DES JEUX !

JOYSTICK + CONSOLES NEWS

2 MAGAZINES EN 1

joystick

LE COMPLEMENT INDISPENSABLE DE JOYPAD POUR ETRE 2 FOIS PLUS INFORME

EN VENTE, CHAQUE MOIS, CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

infos infos infos

ADAPTATEUR MS/GG

Il est vrai qu'actuellement la ludothèque de softs destinée à la Game Gear n'est pas colossale. Normal, la console portable de Sega reste tout de même un produit récent... C'est pour cela que bientôt, Sega commercialisera un adaptateur qui va permettre aux possesseurs de la console de connecter sur la GG tous les jeux disponibles sur la Master System. Imaginez un peu la nouvelle logithèque dans laquelle vous allez pouvoir cholsir vos titres. Du délire, non ?

CONCOURS MICROMANIA : LES RÉSULTATS !

Vous avez été très nombreux à participer à ce super-concours, tellement nombreux que, croulant sous les bulletins-réponses nous n'avons pas pris le temps de les compter ! Un grand merci pour toutes vos participations, et les réponses exactes aux trois questions étaient les suivantes : 1) Il y a 8 magasins Micromania en France, 2) leur couleur dominante est le bleu, 3) le nom du bonhomme-emblème de Micromania est "Tom" ou "Thomas Jordan". Bravo à toutes et à tous, et voici la liste des gagnants :

1er PRIX UNE MEGADRIVE + QUACK SHOT
BALLOUME Cédric

2ème au 5ème : UNE MEGADRIVE
FOUCAULT Alexandre
LEDUC Christophe
PERRET Julien
JULET Anthony

6ème au 15ème : QUACK SHOT SUR MEGADRIVE
DELOUVIER Colin
TISSOT Cédric
CHAMBEAU Sylvain
THIRION Olivier
PERREAU Guillaume
OLIVIER Julien
STASI David
PAPINEAU Guy
PARIENTE Gérard
KRIEF Marc

16ème au 34ème : UN TEE-SHIRT MICROMANIA
VARENNE Olivier
AVRIL Willy
MORVAN Romuald
SAMARCO Pierre
HUBERT Eric
RIBEIRO Paul
MAURELLI Frédéric
SAÏD Nassi
LY DAN
NEVADO Xavier
TARRO TOMA
PATRAO Nelson
WERY Bryan
HUBERT Christelle
TEIXEIRA de Sovran
LOISEAU Cyril
DJEBARI Arslen
BERTHELOT Loic
BARBIER Colin
MAUPIED Alexandre

Merci Micromania !

WIDE GEAR
LOUPE GAME GEAR
PLEIN LES MIRETTES !

Voilà l'outil idéal pour les acharnés qui n'en peuvent plus de passer des heures, les yeux fixés sur l'écran de leur Game Gear. Le remède miracle comme celui de grand- maman ! Désormais les Segamaniaques pourront jouer des heures durant, sans jamais subir une quelconque fatigue visuelle. La loupe ainsi proposée par Sega se compose de deux parties distinctes. La première se fixe sur la console elle-même par le biais d'une vis et la seconde, escamotable, c'est la loupe. On peut vous assurer qu'avec un pareil outil, le plaisir de jouer devient encore plus intense. Bref, la Wide Gear est un accessoire indispensable (160 francs environ).

ALLO, MAITRE SEGA ?
40 27 09 09

Maître Sega vous remercie d'avoir été si nombreux à l'appeler. Continuez comme ça, il se fera un plaisir de répondre à toutes vos questions.

Si vous appelez de province, composez auparavant le 16 (tonalité) et le 1.
Voici les heures auxquelles vous pouvez l'appeler :

Lundi : 10h30-19h
Mardi : 10h30-19h
Mercredi : 9h-19h
Jeudi : 10h30-19h
Vendredi : 10h30-19h
Samedi : 9h30-18h

N'oubliez-pas : Allô Maître Sega, 16 (1) 40 27 09 09

MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !!
*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement
*(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LES 3 MOULINS NOUVEAU
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux

MICROMANIA NICE NOUVEAU à NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile . M° George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*
* Sauf exceptions

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

Attention ! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

Titres	PRIX
MG11	
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ☐ Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Ville Tél

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration .. / .... Signature :

Règlement. Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)
Retournez votre ordinateur de jeux. ☐ PC Comp ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Lynx II ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Sega

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 3
Les 30 meilleurs Hits Mégodrive présentés sur cassette vidéo !!!

NEW
La CONSOLE MEGADRIVE
(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1290F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE Garantie par le constructeur

MICROMANIA

LES HITS MEGADRIVE

361S MICROMANIA DES JEUX DEMENTS

Road Rash 449F

DONALD DUCK Q.S 449F

ROBOCOD 449F

Rolling Thunder

John Madden 449F

NOUVEAU

295F
Le Remote Controller + la Monette
Manette sans fil permettant de vous éloigner a 6 mètres de votre console

La Manette seule 145F

Golden Axe 2 449F

Street of Rage 449F

Lakers VS Celtic 449F

F22 Interceptor 449F

Thunderforce 3 475F

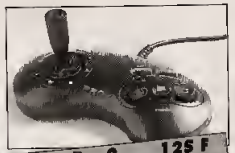
Super Monaco GP 449F

Mickey Mouse 449F

EA Hockey (Simulation) 449F

LES HITS MEGADRIVE SUITE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Mercs (Arcade)	475F	Alien Storm (Arcade)	395F
Joe Montana 2 (Foot Américain)	395F	El Viento (Arcade)	549F
Shinning and Darkness (Dungeons)	475F	World Cup Italia 90 (Sim Foot)	395F
Immartal (Action)	449F	Spiderman (Arcade) *	449F
Toe Jam and Earl (Arcade)	475F	688 Attack Submarine	475F
Fantasia (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey	475F	Street Smart (Arcade)	449F
Centurion (Stratégie)	449F	Populous (Strategie)	449F
Phantasy Star 3 (Aventure)	475F	Out Run	475F
Shadow of the Beast (Action)	499F	J. Buster Boxing	395F



Manette Pro 2 12S F
NOUVEAU ! Le stick adaptable livré GRATUITEMENT

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

DEMENT !!!

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

A PARAITRE

TOKI	Abbrams Battle Tonk	425F	Decapattack (Arcade)	395F	Might and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim Golf)	449F	Super Volleyball (Sim)	395F
Monster World 3	After burner 2 (Arcade)	449F	Devil Crush (Arcade)	499F	Midnight Resistance	449F	Shadow Dancer (Arcade)	449F	Turrican (Arcade)	299F
Art Alive	Alex Kidd (Plateforme)	325F	Dick Tracy (Plateforme)	425F	Miss Pacman (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim)	395F	Valis 3 (Arcade)	499F
Turbo Out Run	Batman (Plateforme)	449F	Ghouls n' Ghosts	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Starflight (Espace)	499F	Vapart Trail (Arcade)	499F
Toki	Budokan (Arts Martiaux)	449F	J. Madden Football	449F	Musha (Arcade)	449F	Strider (Arcade)	475F	Wings of Wox/Gynoug	449F
	California Games (Sport)	475F	Marvel Land (Arcade)	499F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Thunderblade	395F		

Prix valables pour la vente par correspondance dans la limite des stocks disponibles. Dans la limite des stocks disponibles.

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacache Micromania gratuite

990F

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Titres disponibles

Fantasy Zone (Arcade)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Chase HQ (Arcade)	295F
Sokoban (Réflexion)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Heavy Weight Champion (Boxe)	295F
etc	

A paraître

- Joe Montana (Football Américain)
- Golden Axe (Arcade)
- Spiderman (Arcade)
- Chess Master (Echecs)
- Axe Battler (Aventure)
- Frogger (Arcade)

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

195F

LE WIDE MASTER
Agrandit l'écran de votre Gamegear (laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps).

145F

NOUVEAU

TOP GAMEGEAR

Sonic Hedgehog (Plateforme)

Mickey Mouse 245F

Shinobi (Arcade) 245F

Super Monaco GP 245F

Wonderboy 215F

Out Run 245F

G Loc 245F

Donald Duck (Plateforme)

Halley Wars 245F

Space Harrier 3D 245F

Dragon Crystal 245F

Leaderboard 245F

Factory Panic 215F

Put and Putter 215F

Ninja Gaiden (Arcade)

Devilish 245F

Slider 295F

Solitaire Poker 245F

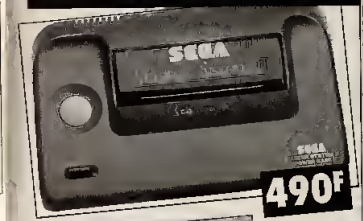
Psychic World 215F

Pacman 245F

Rastan Saga 325F

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2

+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



490F

TOP 20 SEGA

Donald Duck	345F
Sonic Hedgehog	395F
Mickey Mouse Castle.	395F
Populous	369F
Moonwalker	395F
Mercs	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Heavy Weight Champ	325F
Golden Axe Warrior	345F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Shadow Dancer	369F
Psycho Fox	325F

HOUVEAUTES

Asterix	345F	Heroes fo Lance	369F
Super Kick Off	345F	Out run Europa	369F
Flinstones	295F	Laser Ghost	345F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Bang Panik	149F
Black Belt	149F
Endura Racer	149F
Fantazy Zone 1	149F
Gangster Town	149F
Ghost House	149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux	749F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	109F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
PRISE RVB	175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dons l'émission

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

MICRO KID'S

MEGA SCORE

ces gars sont plus forts que toi !

Voici les meilleurs scores du mois, et vous êtes définitivement de plus en plus nombreux à nous faire parvenir vos performances ! D'ailleurs, si nous avions dû publier tous vos scores cette fois-ci, il nous aurait fallu 4 ou 5 pages ! En moins, nous n'avons donc conservé que LE meilleur score par jeu, et après un tirage au sort en cas d'ex-aequo. Si vous avez fait mieux que ça, n'hésitez pas, envoyez-nous une carte postale (nous aimons les images...), sur laquelle vous mettrez sur l'honneur votre meilleur score, en précisant le nom du jeu, la console sur laquelle vous l'avez réalisé, ainsi que votre nom et adresse. Si vous pensez figurer avec les meilleurs, envoyez-nous une photo de votre trombine et un mini-CV vous décrivant succinctement, nous aimons les héros ! A vos consoles... Adressez vos cartes postales (ou enveloppes si vous postulez au statut de star !) à : MEGAFORCE, Mégascores, 100 Ave du Général Leclerc, 93500 PANTIN.

GAME GEAR

COLUMNS	276700	Lampert Pierre, Chef Boutonne
FANTASY ZONE	419100	Lesnes Frédérick, Meudon
G-LOC AIR BATTLE	555200	Ferré Guillaume, L'Epoids
GG SHINOBI	169800	Fricaud Stéphane, Brest
GRIFFIN	73500	Lesnes Frédérick, Meudon
MAPPY	196630	Sautour Amaury, Rennes
MICKEY MOUSE		
CASTLE OF ILLUSION	196720	Daumont Cédric, Fansarbes
NINJA GAIDEN	107900	Giraud Christophe, Evincourt
OUT RUN	455200	Aquino Joseph, Auche
SHINOBI	153700	Dosse David, Steenvoorde(Belg)
SONIC	625690	Diserous Claude, Ecublens
SUPER MONACO GP	69	Robut Stéphane, Pont-l'Evêque
WONDER BOY	226460	Troy Martine, Bourges
WOODY POP	70930	Sautour Amaury, Rennes

MEGADRIVE

AFTER BURNER 2	16548600	Riout Stéphane, Valence
ALTERED BEAST	972700	Alexandre Jeremy, Douai
ATOMIC ROBO-KID	192800	Ménaché Fabrice, St Germain les C
BATMAN	451400	Ménaché Fabrice, St Germain les C.
BLOCKOUT	104327	Menaché Fabrice, St Germain les C
COLUMNS	8298339	Ménaché Fabrice, St Germain les C
CRACK DOWN	826900	Flavien Eddy, Mignié Auxances
DICK TRACY	154400	Khachadour S , Marseille
E-SWAT	298500	Cromanas Régis, Clermont-Fd
EA HOCKEY	21-1	Boube Frédéric, Lourdes
FANTASIA	6351600	Delaigue Matthieu, Issy les M
GAIARES	1092381	Ansel Laurent, Mulhouse
GHOSTBUSTERS	10300000	Anchisi Stéphane, Arbusigny
GHOULS'N GHOSTS	2563600	Boube Frédéric, Lourdes
GOLDEN AXE	1744143	Cromanas Régis, Clermont-Fd
GOLDEN AXE 2	1836	Antipoff François, Marseille
HANG ON	9448780	Poirier Franck, Livry Gargan
HEAVY UNIT	215930	Khachadour S Marseille
HELL FIRE	1918320	Giaud-Mitsuse, Montigny les B
JAMES POND 2	6850450	Ménaché Fabrice, St Germain les C
JOHN MADDEN FOOTBALL 85-17		Salgues J-Louis, Fleury Mérogis
MAGICAL BOY	41400	Khachadour S , Marseille
MERCS	1189200	Aquino Joseph, Auche
MICKEY MOUSE		
CASTLE OF ILLUSION	1375000	Giraud M-Louise, Montigny les B.
MOONWALKER	21600	Khachadour S , Marseille
MUSHA	133857800	Ménaché Fabrice, St Germain les C.
OUT RUN	28289440	Ménaché Fabrice, St Germain les C.
POPULOUS	152	Khachadour S , Marseille
QUACK SHOT	1453500	Mulher Stéphane, Flines
RAMBO 3	6297800	Boube Frédéric, Lourdes
REVENGE OF SHINOBI	2113900	Cromanas Régis, Clermont Fd
SAINT SWORD	104500	Vandewalle François
SHADOW BLASTERS	1747500	Cromanas Régis, Clermont Fd
SHADOW DANCER	2810000	Evrard Christophe, Creil
SHINOBI	203400	Lemarchand Eddy, Paris
SONIC	9999990	Lefèbvre Arnaud, Mons (Belg)
SPIDERMAN	126475	Ménaché Fabrice, St Germain les C
STREET OF RAGE	992300	Cromanas Régis, Clermont-Fd
STRIDER	7704500	Cromanas Régis, Clermont-Fd
SUPER HANG ON	9065660	Alexandre Jérémy, Douai
SUPER MONACO GP	4710	Felkerath Marc, St Mitre les R
S THUNDER BLADE	10750440	Khachadour S , Marseille
THUNDER FORCE 2	1480210	Demenet Jean Pantacq
THUNDER FORCE 3	6099850	Ménaché Fabrice, St Germain les C
TIGER	558950	Anchisi Stephane, Arbusigny
TOE JAM AND EARL	927	Boube Frédéric, Lourdes
TRIXTON	2452480	Bonnard Alain, Belley
WONDER BOY 3	211600	Boube Frédéric, Lourdes
WORLD CUP ITALIA 90	34 0	Quinet Johann, Bailly

SEGA MASTER SYSTEM

CHASE HQ	11117300	Frédéric, Chatou
ACTION FIGHTER	1206950	Pavesi Yannick , Tamblaine
AFTER BURNER	8543700	Mumer Cédric, Man sur Nied
AFTER BURNER 2	16548600	Riout Stéphane, Valence
ALEX KIDD 4	348200	Eveno Jérome, Orvault
ALEX KIDD		
IN MIRACLE WORLD	3049200	Barileux Stéphane, Attin
ALTERED BEAST	1133000	Gallardo Frédéric, Izo
AMERICAN BASEBALL	30-03	Hangsheun Sébastien, St Michel/Orge
AMERICAN PRO FOOT	125-0	Vallat Franck, St Denis
ASTRO WARRIOR	298000	Fred Yann
AZTEC ADVENTURE	376900	Colnat Loic, Ste Marguerite
BANK PANIC	2862600	Colnat Loic, Ste Marguerite
BATTLE OUT RUN	2405005	Guimard Julien, Joué les Tours
BLACK BELT	2312000	Cheureuil Michaël, Chanteau
BOMBER RAID	1063500	Bligny Raphaël, Montbard
BUBBLE BOBBLE	1132060	Dubus David, Vic sur Aisne
CALIFORNIA GAMES	785510	Demaison Guillaume
CASINO GAMES	10999995	Balossier Damien, Carnontreuil
CLOUD MASTER	899960	Fred Yann
CYBER SHINOBI	3200740	Fred Yann
DEAD ANGLE	233300	Pellis Jordy, Charly sur Marne
DICK TRACY	414800	Roux Christian, La Flèche
DONALD DUCK	614500	Bourceau Anthony, Ambarès
DOUBLE DRAGON	1006630	Pecoraro Marco, Marlon Suisse
DYNAMITE DUX	727040	Mourer Cédrich, St Bordeaux
E-SWAT	47700	Gilibert Arnaud, Billeu
ENDURO RACER	5'45"15	Frédéric, Chatou
F16 FIGHTER	340	Brame David, St Gilles les H (Réunion)
FANTASY ZONE	212300	Frédéric, Chatou
FANTASY ZONE 1	22089950	Pavesi Yannick , Tamblaine
FORGOT WORLDS	4067200	Esteban frédéric, Ramorantin
GAIN GROUND	128920	Mancomble Patrice, Uccle (Belg)
GALAXY FORCE	520000	Fred Yann
GAUNTLET	1390916	Protrosante Luc, Vezelise
GHOSTBUSTERS	1980500	Bertrand Damien, St Raphaël
GHOULS'N GHOSTS	166400	Dubus David, Vic sur Aisne
GLOBAL DEFENSE	225320	Pavesi Yannick , Tamblaine
GOLDEN AXE	201	Strebelle Mikaël, Arras
GREAT GOLF	71	Adolphe Patrice, Fleury les A.
HANG ON	1421560	Fougère Jérôme, Brive
KUNG FU KID	1159300	Nael Arnaud, St Lô
MERCS	81750	Marcos Laurent, Les Moussières
MICKEY MOUSE		
CASTLE OF ILLUSION	998802	Fontaine Fabrice, Courbevoie
MOONWALKER	1000100	Copy Eric, Tarbes
MY HERO	1058700	Lamotte Olivier, Equeurdreville-H
OPERATION WOLF	328090	Joulin Morgane, Neuilly/Marne
OUT RUN	4'59"09	Létuve Cedric, Carcassonne
OUT RUN	9180020	Evano Jérome, Orvault
PENGUIN LAND	576950	Frédéric, Chatou
POWER STRIKE	5001900	Jousset Cyril, Meschers
PRO WRESTLING	543400	Dumetz Samuel, Laos
R-TYPE	1324300	Pinaud Julien & Sylvain
RASTAN	1577900	Roault Denis, Chissy le Roi
RC GRAND PRIX	1395S	Pellis Jordy, Charly sur Marne
SAFARI HUNT	27238000	Begue Sébastien, Alençon
SCRAMBLE SPIR	300000550	Nizou Franck, St Maur des F
SECRET COMMAND	1314560	Pavesi Yannick , Tamblaine
SHINOBI	892380	Pavesi Yannick , Tamblaine
SLAP SHOT	13-0	Malavergne Guillaume, St Denis
SONIC	1851100	De Raubaix H , Châteauneuf de G
SPACE HARRIER	23807440	Duc Arnaud, Sautiz sous Forets
SPELLCASTER	999	Malavergne Guillaume, St Denis
SPIDERMAN	457890	Jodar Bruno, Pezenas
SPY VS SPY	8"36	Colnat Loic, Ste Marguerite
STRIDER	32440	Gault Anthony, Méthée Cézac
SUBMARINE ATTACK	55130	Mumer Cédric, Man sur Nied
SUPER KICK OFF	10-0	Evano Jérome, Orvault
SUPER MONACO GP	111	Les Mégacousins, Aimax/Oise
SUPER TENNIS	6-0, 6-0	Guy Ludovic, La Rochelle
TEDDY BOY	9999990	Dony Johan, Rochefort (Belg)
THE NINJA	2434550	Nakgalé Damien, Saulx les C
THUNDER BLADE	2090000	Delasalle Laurent, Villers Bocage
TRANSBOT	24778600	Adolphe Patrice, Fleury les A.
TRAP SHOOTING	476000	Frédéric, Chatou
VIGILANTE	138700	Skowron S , Estinnes au M (Belg)
WONDER BOY 1	497900	Crand Cyril Corbeil Essonnes
WONDER BOY 2	1097880	Sauge Sonia, St Sat les Apt
WONDER BOY		
IN MONSTER LAND	1073250	Chauvet David, Niort
WORLD CUP ITALIA 90	36-0	Adam David, St Denis en Val
WORLD SOCCER	18-0	Malavergne Guillaume, St Denis

36-15 MEGAFORCE 36-15

LE RENDEZ-VOUS DES SEGA-MANIAQUES

TU ES TOUT SEUL, TU T'ENNUIES ?
Sur le 3615 MEGAFORCE, tu pourras entrer en contact avec plusieurs milliers de Segamaniaques. Il y a des Boîtes Aux Lettres pour leur laisser des messages, un Dialogue pour te faire des copains en direct, et des Forums Graphiques pour délirer à plusieurs.

TU ES PERDU DANS UN JEU ?
Pas de problème, consulte nos centaines de trucs et astuces. Sur Game Gear, sur Master System et sur Megadrive, nous avons noté tous les cheat-codes: découvre-les et finis tes jeux grâce au 3615 MEGAFORCE! Si tu ne trouves pas ton bonheur, lance un message de détresse dans les SOS !

TU NE SAIS PAS QUEL JEU T'ACHETER ?
Notre Index des Jeux est fait tout spécialement pour toi: tous les jeux sont testés et commentés, avec plein de bons conseils. Lis les Petites Annonces, le jeu de tes rêves y est peut-être.

TU TE POSES PLEIN DE QUESTIONS ?
Consulte les infos de Megaforce, nous y parlons des prochains jeux sortant sur ta machine. Ce n'est pas tout! Notre petite mascotte Schmurz lit tes questions et y répond très très vite.

TU CHERCHES DES SURPRISES ?
Gagne de fabuleux cadeaux (télévision, walkman, chaîne hi-fi, jeux...) en participant à nos concours, simples et amusants !

Dernières Sorties

	Catégorie	Difficulté	Nb. de joueurs
MEGADRIVE			
THUNDERFORCE III		•••	1
CALIFORNIA GAMES		••	1 à 9
SUPER HIDLYDE		••	1
HELLFIRE		•••	1
MASTER SYSTEM			
FLINTSTONES		•	1
DONALD DUCK		•	1
ASTERIX		••	1
SUPER KICK OFF		••	2
OUTRUN EUROPA		••	1
GAME GEAR			
SOLITAIRE POKER		••	1

SYMBOLES

ARTS MARTIAUX | JEUX DE ROLES | AVENTURE | ACTION | RÉFLEXION | SIMULATION | HÉROS SEGA | COMBATS | SPORTS | STRATÉGIE

MASTER SYSTEM

Donald Duck

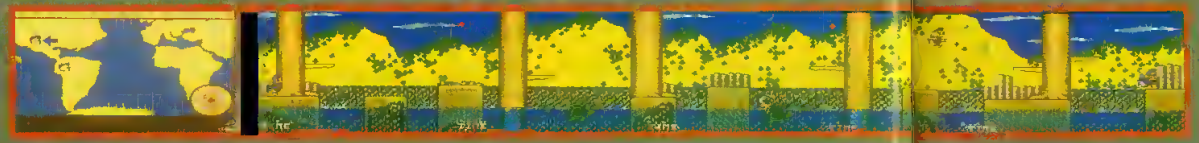
THE LUCKY DIME CAPER

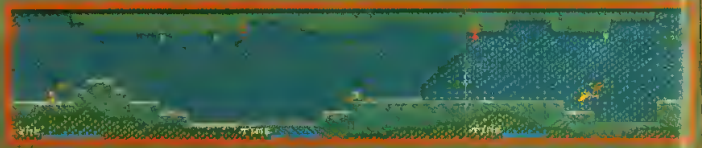
Après le superbe Mickey, c'est au tour de Donald de faire la joie de notre Master préférée; pour une fois que ce vieil oncle Picsou veut bien faire des cadeaux à ses neveux et qu'en plus ce sont des sous fétiches, il y a de quoi en rester baba! Mais la terrible Magica en a décidé autrement. Avec l'aide de ses infâmes corbeaux, elle va enlever les pauvres Riri, Fifi et Loulou avec leurs sous fétiches, puis va avoir le culot de dérober à Picsou son sou, dont il est si fier, mais il ne va pas se laisser faire! Et c'est là qu'entre en jeu notre héros, le seul, l'unique Donald! Son cher oncle va le charger de récupérer ses neveux ainsi que leurs sous; il devra parcourir le monde pour les délivrer et finir par aller combattre la tyrannique Magica dans son terrible château. Je suis sûr que vous serez à la hauteur pour diriger notre emplumé de service et souvenez-vous, Picsou a promis une récompense à Donald, alors... bonne chance!

PREMIER NIVEAU : LES BOIS DU NORD

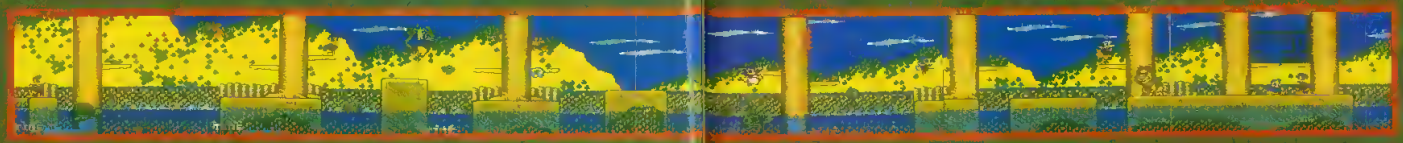
Partez dans ces bois maudits délivrer le pauvre Riri! Dans ce niveau, pas de pièges insurmontables, mais -comparé aux niveaux suivants !- c'est plutôt une balade de santé. Méfiez- vous quand même des champignons sauteurs et surtout des araignées, eh oui, elles sont sournoises, quand vous leur tapez dessus, elles reviennent une deuxième fois à la charge, elles sont vraiment sadiques (ne faites surtout pas comme moi en restant devant et en attendant le déluge, cela coûte des points de vie!). Plus loin, vous devrez jouer les canards volants, sur un trempoline, prenez bien votre essor avant de vous propulser dans les airs pour ne pas tomber dans le ravin qui se trouve sous vos pieds palmés ! Puis, vous devrez vous élancer tel tarzan, de liane en liane, pour accéder à l' antre du terrible grizzli! Bon, pour renvoyer cet ours à ses chères études, placez Donald au milieu de l' écran; restez à votre place, et quand l' ours qui se trouve à droite vous saute dessus, donnez-lui un coup de maillet (à part les clous qui ont une fâcheuse tendance à aimer les coups de marteau, je ne pense pas que notre ours, lui, les appréciera !) Après ce coup bien placé, il se dirigera vers la gauche puis foncera à nouveau vers vous, frappez le une seconde fois et il ira se réfugier dans le coin droit de l' écran puis recommencera à nouveau son attaque aérienne (il a toujours voulu voler, ah, encore ce vieux rêve d' Icare!) Répétez cette opération quatre fois, puis notre coureur de prairies vous laissera la place libre pour aller délivrer ce pauvre Riri !

DEUXIÈME NIVEAU LA GRANDE FORÊT AMÉRICAINE

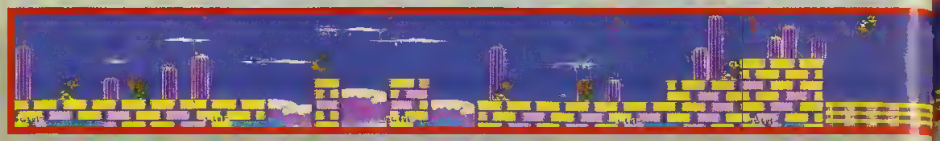


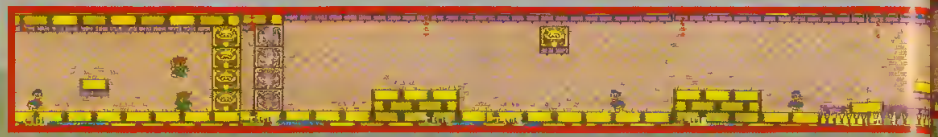


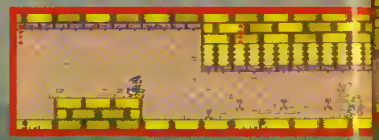
Cette forêt est loin d' être l' endroit idéal pour faire un pique-nique, Fifi en a fait la douloureuse expérience! La forêt étant un endroit où il y a plantes et arbres, il faut de l' eau, et de l'eau il y en a, on peut dire qu'il y en a beaucoup même, mais elle est infestée de poissons à grandes dents (piranhas vous connaissez?) ainsi que des serpents et autres bêtes rampantes et volantes. Sautez d' îlot en îlot en faisant bien attention aux poissons camassiers puis empruntez la carapace d' une tortue pour traverser un bras de rivière tout en évitant un fourbe volatile qui vous prendra pour le terrain d' atterrissage de son rocher fétiche (eh oui pour les canards c'est un sou, mais pour cet oiseau c'est un rocher, bah, pourquoi pas, tous les goûts sont dans la nature!). Plus loin vous arriverez à un arbre qui est la dernière étape avant les terribles chutes d'eau! Bon, c'est vrai, elles ne sont pas si terribles que ça mais faut bien faire monter le suspens! Faites quand même attention, dès le début des chutes, un oiseau vous lâchera un gros bloc de pierre sur le bec (gaffe, ça fait mal les blocs de pierre) puis, tout en descendant, faites attention aux piranhas qui sautent à vos pieds, heu palmes! Arrivé en bas de ces chutes, le sol se dérobera sous vos pieds pour vous faire plonger dans une rivière souterraine. Une fois dedans, nagez vers la droite (remarquez c'est pas facile de marcher au fond d' une rivière!) tout en évitant la faune maritime et les pics qui vous tomberont dessus, ce passage étant assez court, vous apercevrez le puits de sortie qui vous ramènera vers le plancher des vaches! Vous ferez, comme au début de ce niveau, des bonds d'îlot en îlot et des mini-croisières à dos de tortues, qui vous mèneront au boss de ce niveau! C' est un effroyable chat des bois qui vous attend, heu bon d' accord, il est gros pour un chat, plutôt un lion des bois clos! Sa tactique d' attaque est simple mais très rapide, même foudroyante! Il commence toujours à droite de l' écran ; pour le défaire, faites l' attaque de la fesse sautée, sautez-lui tout simplement sur la tête cinq fois et avec la migraine qu'il va se payer, il vous laissera le chemin libre! Bon, quand vous lui sauterez dessus, il fera un grimace et se précipitera vers la gauche; une fois qu'il sera à gauche, courez et sautez-lui sur la tête, il ira se mettre au milieu de l' écran, sautez-lui à nouveau sur la tête et il retournera à droite ; recommencez la même attaque et sa boite crânienne ne résistera pas à ces coups de fesse destructeurs. Une fois le lion évincé de son royaume, délivrez le pauvre Fifi qui se languit de sa liberté.



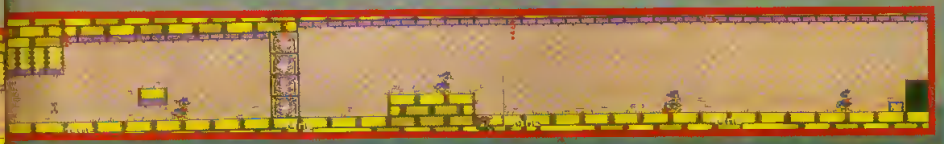
TROISIÈME NIVEAU : LES MONTAGNES DES ANDES



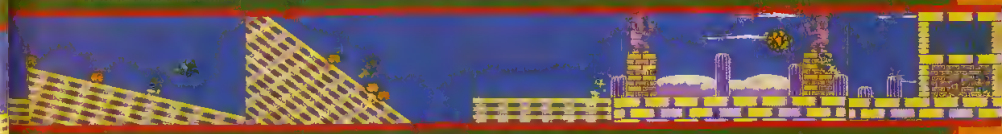




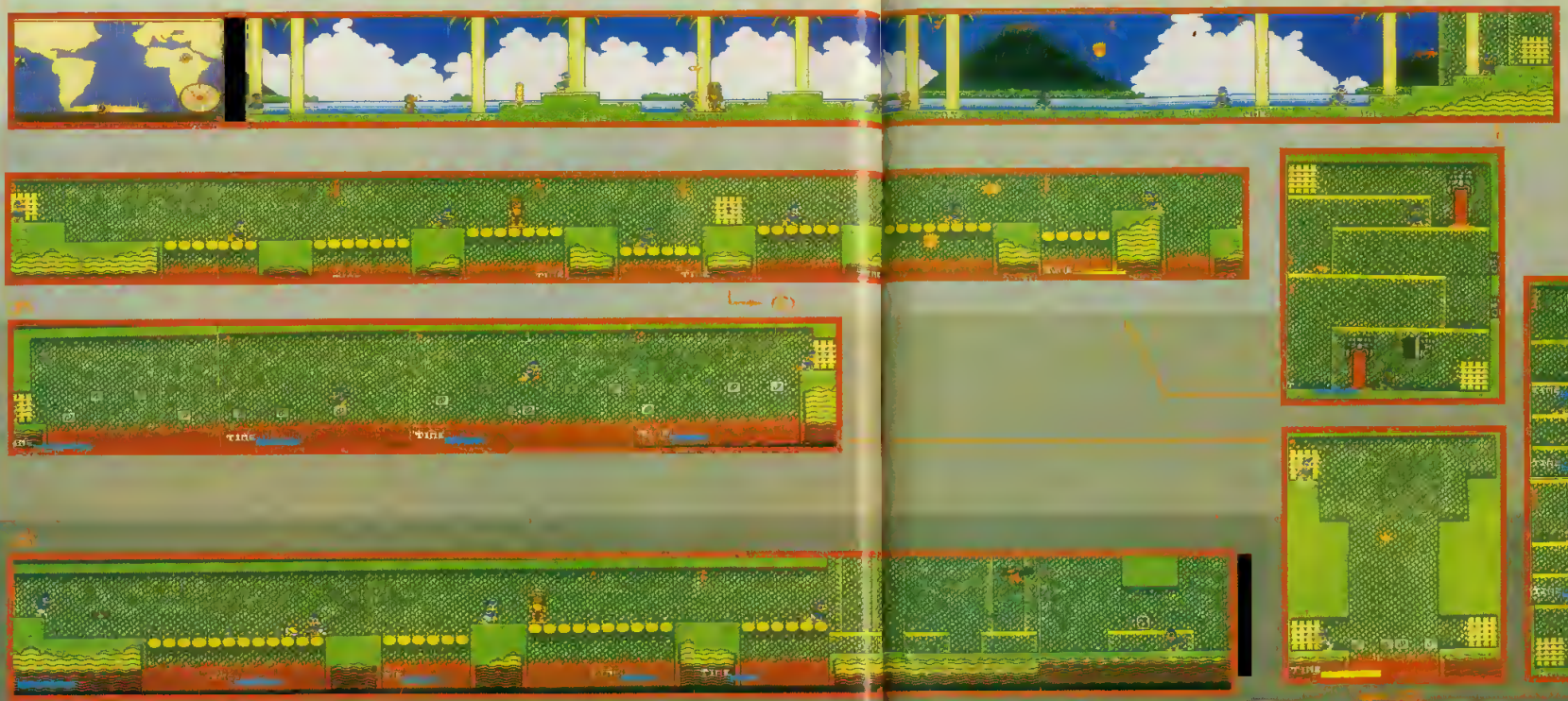
Ah, les Andes, la pinacolada, les sombreros et surtout les pyramides Maya, notre cher Donald ne va pas vraiment chômer dans ces contrées désertiques et, quand on sait que la faune et surtout les habitants locaux vont tous se liguer pour mettre des bâtons dans les roues de notre héros palmé, il y a de quoi être inquiet! Au début de ce niveau, il faudra se méfier des volatiles en tout genre, des poteries, ainsi que des Mexicains qui vous assailleront de toute part. Faites également attention aux différents trous qui se trouvent au début de votre périple désertique! Après quelques écrans vous allez arriver au flanc d' une montagne qu'il vous faudra descendre, en évitant les divers rochers qui se trouvent à même le sol, tandis que les grands condors qui vous prennent pour un festin de choix. Lors de votre petite descente vous aurez deux sortes de pentes, la première assez douce qui vous mettra le maillet, heu le jarret en forme et la deuxième, carrément abrupte ; inutile de vous dire qu'il va falloir une bonne dose de... réflexes pour arriver au premier des deux temples que comporte notre niveau. Dans celui-ci, vous serez bloqué par un mur qui semble pris de vie, eh oui, c'est, en fait, un piège diabolique inventé par les Mayas, il bouge de haut en bas en vous crachant au bec des poteries et des Mexicains. Pour pouvoir passer, il suffit de frapper les têtes, une fois avec le maillet, deux fois avec les tresbees et le chemin est libre ; plus loin vers la droite, vous aurez deux têtes en haut de l'écran qui vous jetteront les mêmes projectiles que le mur. Vous devrez ensuite traverser un passage assez délicat, rempli de piques acérées, se composant de plusieurs plates-formes et surtout, c'est de là que vient le danger, de cubes de métal bleuté dont le contact est mortel. Le meilleur moyen de franchir ce passage est d'y aller cool. Je m'explique: chaque fois que vous sautez sur une plate-forme, un cube se met en mouvement pour vous toucher violemment, il est alors conseillé de ne pas foncer bêtement, car vous vous retrouveriez vite entouré par ces cubes et autant vous dire que ça vous ferait mal! Alors,



mettez le pied sur le frein, analysez bien les mouvements des cubes et vous vous en sortirez sans une plume d' arrachée! Plus loin, ce sera un autre piège à déjouer: sur le plafond se trouvent des tubes, qui, quand vous passez dessous, tirent des ventouses, et les ventouses, je vous assure que Donald n'aime pas ça du tout! Pour passer, le meilleur moyen est tout simplement de courir, en faisant quand même un peu attention. Vous vous retrouverez, après ce passage, encore face à un mur mouvant, identique au précédent; toujours la même tactique du coup de maillet(et les coups de maillet, les murs n'aiment pas ça, mais pas du tout même!). Et vous ressortirez du temple après cet interlude destructeur, pour à nouveau descendre un flanc de montagne, toujours la même tactique, pente douce au début et pente forte après. Puis vous arriverez au boss final, les terribles statues des frères" lancent les gros rochers dans la tête", c'est pas des frères très sympathiques ca ! Bon, pour les casser il faut avoir le maillet, attendez que l'esprit diabolique soit entré en possession des deux statues, placez-vous sous celle de droite, puis sautez-lui à la figure pour lui mettre un coup de marteau. Deux coups devraient suffire pour détruire la première des deux statues, mais faites attention, la seconde statue ne restera pas les bras croisés pendant que vous anéantissez son "frère", elle en profitera pour vous lancer un énorme rocher; ne vous en faites pas, la roche rebondit lentement, ce qui vous donne le temps de l'esquiver. Après avoir détruit la première statue, allez régler son compte à la deuxième. Procédez de la même manière que pour la première, puis après les avoir vaincues, il ne vous restera plus qu'à détruire l'esprit diabolique qui hante ces morceaux de pierres. Il vous attaquera en vous fonçant dessus, restez à gauche et attendez-le; quand il est à votre portée, donnez-lui un bon coup de maillet et il n'ira plus hanter personne! Puis, allez faire un tour vers la droite, je suis sûr que votre dernier neveu est impatient de vous revoir !



QUATRIÈME NIVEAU : LES ILES TROPICALES



Ah, les croisières dans les Caraïbes, les plages de sable doré bordées de palmiers, quel merveilleux cliché pour des vacances de rêve! Mais pour notre Donald favori, ce sont plutôt des volcans en éruption et des tribus enragées qui, pour vous accueillir, vont essayer de vous rentrer la tête dans les épaules à coups de gourdin (c'est une coutume locale!). Faites aussi attention aux statues qui vous projetteront des boules de feu incandescentes à la figure (le canard rôti est un plat typique de ces îles tropicales!). Il y aura aussi dans la première partie de votre périple, quelques promontoires et, à leurs bases, de petits geysers de flammes essayeront de vous griller l'arrière train! Plus loin, vous serez en face d' un volcan en éruption; faites attention aux boules de lave qu'il vous lancera; encore un peu plus loin, vous vous trouverez devant la porte vous permettant de rentrer à l'intérieur de la montagne en fusion (il faut vraiment être maso pour entrer dans une montagne en fusion non?) A l' intérieur, vous aurez un petit passage vertical, vous allez descendre par la droite (attention au masque cracheur de lave) puis vers la gauche et encore vers la droite. Faites attention : sur deux niveaux il y aura des masques qui vous enverront des boules de feu rebondissant sur le sol; elles ne sont pas très dures à éviter car elles rebondissent toujours de la même manière! Une fois arrivé en bas, faites attention aux deux masques cracheurs de lave et prenez la porte pour le prochain passage. Ce passage, à voir l'air déconfit de Donald, est un vrai sauna! Pas de réelle difficulté pour ce passage, mais vous devrez affronter chauves souris et indigènes; il y aura aussi, plus loin, un petit passage où des éruptions volcaniques risqueront de vous griller l'arrière- train! Prenez la clef qui se trouve à l'extrême droite de l' écran, puis revenez au milieu de l' écran ouvrir la porte cadenassée; vous vous retrouverez à un passage qui est identique au passage vertical du premier niveau, sauf qu'il vous faudra cette fois monter et non descendre (logique, si on monte on ne descend pas!) En haut de ce passage, prenez la porte qui se présente à vous (ne vous inquiétez pas, elle ne va pas "taper" un bout de bavette avec vous!) une fois cette porte passée, les choses vont commencer à se corser: vous allez devoir traverser une mer de lave sur des blocs de glace qui ont tendance à fondre; eh oui, vu la chaleur, ils ne vont pas rester longtemps de glace ! Pour les passer, regardez bien dans quel ordre ils fondent. Après ce délicat passage, se trouve une porte. Prenez-la et allez dans un autre passage très très délicat! Il sagit d'un mur de glace qui fond progessivement car de grosses gouttes de lave tombent du plafond et les blocs de glace fondent à leur contact! Là, il faut bien voir dans quel ordre les gouttes tombent, anticipez bien leur chute et vous arriverez sans encombre en bas de l'écran où vous aurez à choisir entre deux portes; prenez celle de droite, elle est plus facile! Le passage que vous allez emprunter vous amènera directement au boss de fin. Pas de grosses difficultés dans ce passage, allez tout droit, puis vous devrez affronter le premier des trois corbeaux de Magica. Placez-vous à gauche de l'écran, le corbeau se mettra lui aussi à gauche et vous balancera des bombes qui ne vous atteindront pas, puis, dans un accès de colère, il se jettera sur vous; au moment où il vous fonce dessus, sautez-lui sur la tête puis allez à l'opposé de l'écran (bon, vers la droite pour simplifier!) Le corbeau recommencera son attaque de la même manière, recommencez la même défense et, deux ou trois coups après, il ne sera plus qu'un mauvais souvenir! Ensuite, vous aurez amplement le temps de prendre le premier des trois sous de vos neveux.

CINQUIÈME NIVEAU : LES PYRAMIDES

Direction les pharaons! Les déserts, les pyramides, les scorpions, les vacances quoi! Vous commencerez dans le désert qui mène à la grande pyramide de Chéops! Vous allez rencontrerdes scorpions et des chauve-souris. Pas de gros problème pour ce début de niveau, faites tout de même attention aux sables mouvants qui bordent ces contrées désertiques. Une fois rentré dans la grande pyramide, vous apercevrez -après avoir tué l'insignifiant scorpion se trouvant à vos pieds- un tube lançant des flèches d'acier; ne vous laissez pas toucher par celles-ci car Donald n' aime pas bien qu'on le prenne pour une pomme! Après quelques mètres, vous passerez sous une rangée de blocs qui s'écrouleront lors de votre passage. Il y a une tactique simple pour les passer sans dommage: marchez sous ceux-ci sans vous arrêter et ils tomberont sans vous toucher. Plus loin, vous rencontrerez encore un tube cracheur de flèches. Faîtes bien attention car au-dessus, il y a toujours un scorpion qui va et vient, alors, calculez bien ses déplacements avant de lui sauter dessus. Encore plus loin, vous passerez devant une porte, prenez-la (non non, rassurez-vous, vous n'êtes pas licencié!) A l'intérieur, vous vous trouverez dans une salle aux trésors, et, comme dans toute salle aux trésors, il y a des pièges! La seule manière de découvrir les coffres qui renferment des trésors et ceux qui sont piégés consiste à leur donner un bon coup de maillet. Vous découvrirez alors les pauvres coffres habités par des esprits camassiers, donc, un conseil : quand vous tapez dans un coffre, son contenu saute en l'air (vies supplémentaires, armes, diamants...) et surtout, ne frappez pas dans un autre coffre immédiatement après, car le contenu de l'ancien disparaîtrait automatiquement !

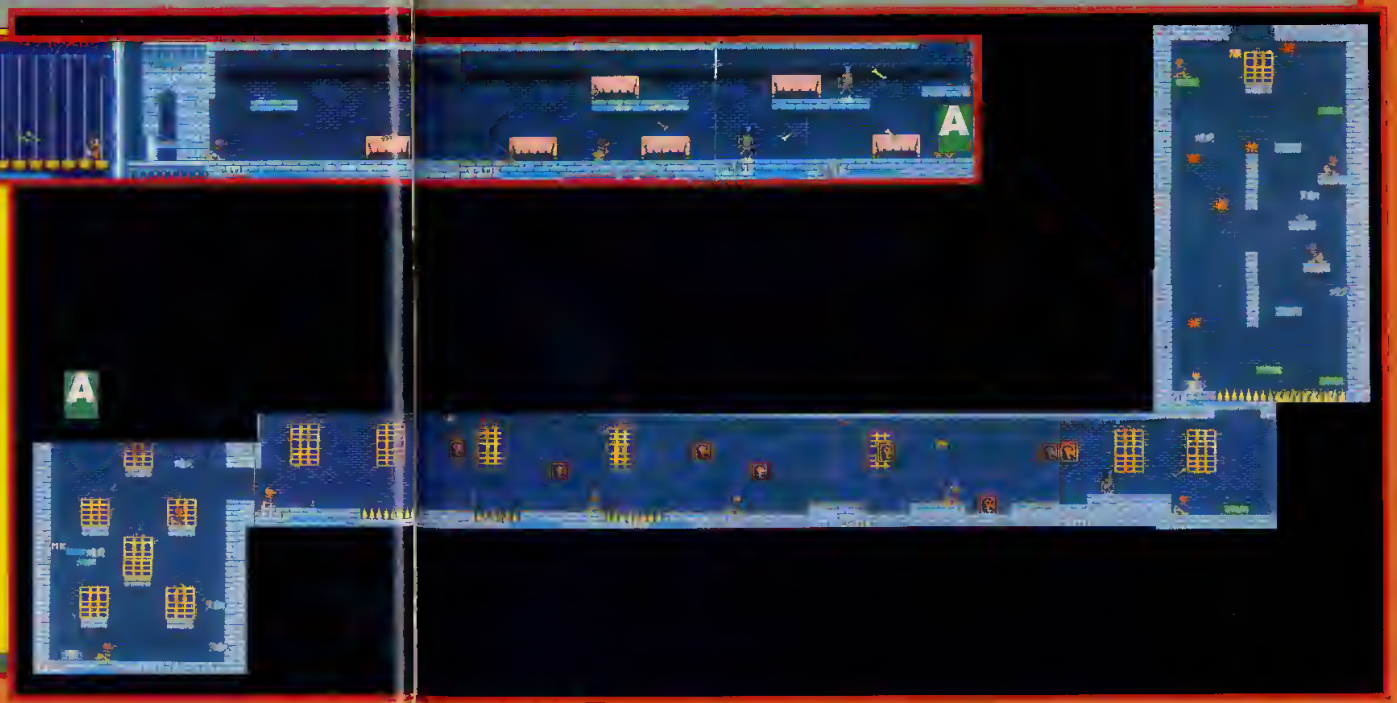
SIXIÈME NIVEAU : LE PÔLE SUD

Dans ce niveau, il fait un froid de canard (je sais, elle est pas neuve mais il fallait bien la sortir!) Au début, Donald devra, sur la glace qui n'est pas réputée pour être le matériau le moins glissant de la planète, éviter les phoques et oursons blancs qui hantent ces lieux glacés. Vous devrez également passer des gouffres remplis de poissons-scies, ce qui serait simple si il n'y avait pas un terrible blizzard qui risque de vous déstabiliser lors de vos périlleux sauts (notez au passage les superbes aurores boréales dans le ciel!). Après ce délicat passage, vous pourrez entrer dans le château des glaces, vraie glacière à voir l'air frigorifié de Donald. Vous allez avancer un peu et prendre la plate-forme qui mène à l' étage au-dessus, puis, après avoir détruit le bonhomme de neige, prenez encore le même chemin. Une fois arrivé à l'étage supérieur, vous allez voir plusieurs portes noires, n'essayez pas de rentrer dedans

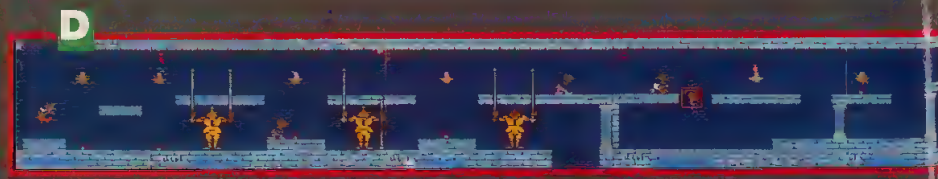
car elles sont en réalité des passages pour oursons blancs à l'appétit vorace; sautez de plate-forme en plate-forme, en évitant la faune locale pour accéder tout en haut, à une sortie qui vous mènera sur les remparts du château; plus loin, vous distinguerez un trou. Faites un petit saut qui vous propulsera à nouveau à l'intérieur du castel, vous descendrez à nouveau dans un orifice souterrain et déboucherez à l' extérieur, quelques écrans plus tard, le boss! Encore un corbeau: il dressera autour de vous un mur de glace infranchissable puis vous lancera un petit bloc de glace; pour le déplumer, il faut de préférence avoir le frisbee; quand il vous lance son bloc, sautez sur celui-ci qui se cassera automatiquement et quand le corbeau descendra à nouveau pour former un bloc, jetez-lui votre arme à la figure; une bonne huitaine de fois après, notre esquimau allé fra faire l'ice-cream ailleurs. Ensuite allez chercher, tel Catarina Vett, le dernier des trois sous fétiches de vos neveux, mais... l' aventure n'est pas encore finie, il vous reste à affronter l' infâme Magica dans son antre pour récupérer le sau de Picsou !

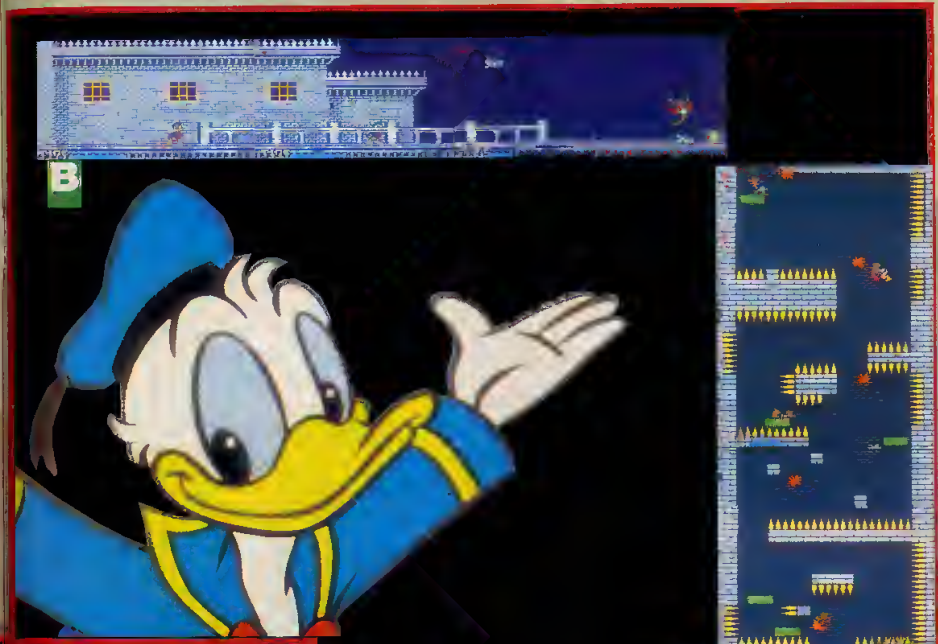
SEPTIÈME NIVEAU : LE CHÂTEAU DE MAGICA

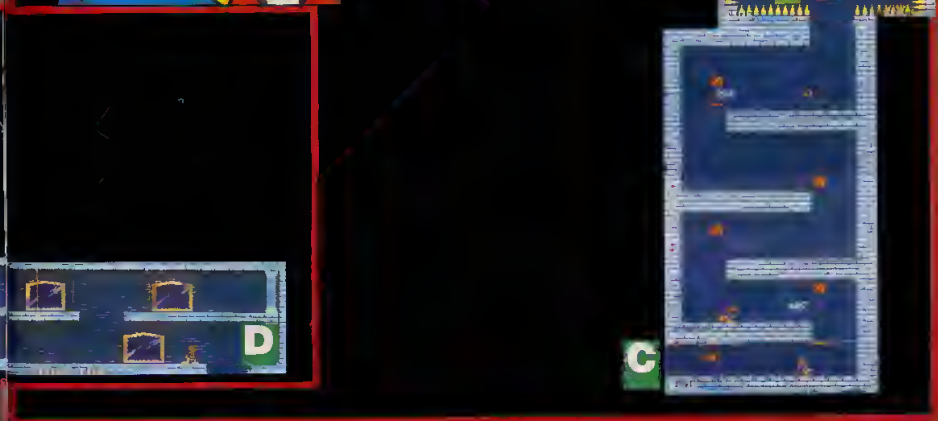
Ca y est, la der des der, the last one, le duel contre la terrible Magica! Mais avant de la rencontrer, son château vous tend les bras, et ils ne sont pas accueillants pour deux sous! Vous allez d'abord traverser un pont suspendu sur lequel se trouvent deux chapeaux qui contiennent... non, pas des lapins, mais des squelettes. A l' intérieur du château, vous allez devoir emprunter un passage, où il y aura plusieurs tables et où des fourchettes vous prendront pour cible. Ce passage est bien moins dur qu'il n'en a l'air car si vous traversez celui-ci sans vous arrêter, les fourchettes vous passeront au-dessus du bec sans pour autant vous embrocher. Arrivé au bout de l' écran, prenez le promontoire qui se présente à vous, il vous mènera à l'étage supérieur où des fantômes vous attendront. Empruntez les balcons pour accéder au passage de droite qui vous mènera dans une salle aux piques et aux tableaux tombants; restez vigilant car ce passage est délicat, quand un tableau tombe, vous pouvez rebondir sur son armature seulement une fois, car la seconde vous enlèverait alors un point de vie! Au bout de cette salle, vous prendrez alors un mini-ascenseur qui vous mènera à un tableau pour le moins dangereux; il vous faudra prendre les deux plate-formes, l'une vous menant sur la seconde, et l'autre sur l' un des nombreux promontoires qui bordent ce tableau. Une fois sur votre perchoir de fortune, continuez à monter et empruntez la plate-forme de gauche qui vous aidera a sauter sur celle du

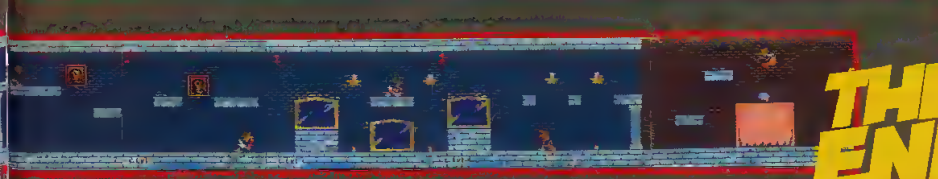


milieu d'où, à nouveau, vous sauterez sur celle de droite qui mène sur les toits du château. Sur ceux-ci, dirigez-vous vers la droite tout en faisant attention aux nombreux fantômes qui fondent sur vous, tels l'aigle sur sa proie. Au bout de l'écran, vous verrez un puits, entrez-y, et là, cela devient galère: vous atterrissez sur une plate-forme (vous comprenez maintenant pourquoi l'on dit jeux de plate-forme!), sur celle-ci, vous allez sauter, tout en évitant les boules piquantes, sur celle du milieu puis sur celle de droite; cette dernière descend et ,quand elle est presque arrivée au niveau des piques, lancez-vous sur celle de gauche puis, immédiatement après, accroupissez-vous sur celle-ci de manière à ce que votre tête se trouve vers la droite. Vous allez faire le tour d'un mur garni de piques et une fois arrivé à un petit espace de ce mur où il manque des picques, laissez-vous tomber dans le vide. Rassurez-vous, il y aura une plate-forme mais, car il y a un mais, elle tombera presque automatiquement quand vous la toucherez, mais à gauche, vous aurez un petit bout de mur pour vous maintenir! Empruntez à nouveau une de ces plates-formes et, quand elle descendra, sautez sur le pan de mur à droite où vous distinguerez trois plates formes. Quand vous poserez une palme dessus, la première ira se jeter vers les piques de droite; sautez sur la deuxième qui fera la même chose puis sur la troisième, qui elle, pour ne pas faire comme les autres, se dirigera vers la gauche. Quand elle se trouvera au-dessus du trou, sautez dedans et vous vous retrouverez dans un passage rempli de miroirs dans lesquels se trouvent d'ignobles fantômes verts; prenez le passage du haut, puis au bout, celui du bas et sautez dans le trou; vous vous trouverez alors dans un passage sinueux, peuplé de fantômes et de boules piquantes (non pas piuantes!!!), prenez les différents trous se trouvant successivement à droite et à gauche, et, vers la gauche au fond de ce passage vertical, vous arriverez à un niveau où se trouvent des armure animées de pensées belliqueuses : elles lèvent et baissent des lances, pas de gros problème, regardez bien leurs mouvements, et, une fois arrivé au bout des deux statues, ne continuez pas tout droit mais prenez le passage inférieur, puis après la dernière armure, vous verrez un trou, tombez, et vous serez dans un passage comportant quatre miroirs habités par des esprits maléfiques; vous verrez encore un trou où il faudra encore tomber! Dans l'écran où vous évoluerez, il vous faudra vous métier des bougies dont la mèche tombera pour former un mini- brasier qu'il ne faudra pas aller voir de trop près. Tout en évitant les armures et les bougies, plusieurs écrans après, la confrontation avec Magica va pouvoir commencer : pour la battre -c'est là que cela devient drôle- il ne vous faudra pratiquement rien faire. Au centre de la pièce, se trouve une table, et dessus, une boule de cristal dont Magica se sert pour vous envoyer ses sorts. N'allez surtout pas essayer de sauter sur Magica, elle est inaccessible, mais tout simplement avec la vieille tactique du fessier, sautez sur la boule de cristal qui, après une dizaine de coups, se cassera pour laisser échapper le sous-fétiche de l'oncle Picsou. Regardez bien l'air déconfit de la vieille sorcière, ça lui apprendra à voler le bien d'autrui! Notre aventure touche à sa fin et je vous lasse le plaisir de découvrir le happy end de ce super jeu, bye bye les mégaforceurs !!!









THE END

100 PIN'S à GAGNER !

SONDAGE

MEGA FORCE a besoin de vous

Pour faire le meilleur magazine du monde, nous avons besoin de vous connaître, de savoir quels sont vos goûts, vos opinions sur le magazine lui-même Une seule méthode remplissez le sondage ci-dessous et renvoyez-le au plus vite à MEGA FORCE, 100 avenue du Général Leclerc, 93500 Pantin. Permettez-nous d'insister chaque critique est pesée, si vous voulez que MEGA FORCE soit exactement ce que vous en attendez, c'est à vous de prendre la parole ! Nous vous demandons de renvoyer ce sondage très vite, afin que nous puissions améliorer le magazine

100 personnes ayant répondu seront tirées au sort et recevront 1 PIN'S MEGA FORCE ! Alors vite...

• **Achetez-vous MEGAFORCE :**
Pour la 1ère fois ☐ | Je suis abonné ☐
A chaque numéro ☐ |
De temps en temps ☐ | depuis le numéro

• **Comment avez-vous découvert MEGA FORCE ?**
Par une publicité dans un magazine ☐
Par une affiche publicitaire ☐
Dans une console SEGA ☐
Par hasard chez le libraire ☐

• **Pour quelle raison principale achetez-vous MEGA FORCE ?**
(Vous pouvez donner plusieurs réponses)
C'est le Magazine officiel SEGA ☐
Trucs astuces ☐
Mega jeux ☐
Les PA ☐
Les Nouveautés ☐

• **Combien de personnes, autour de vous, lisent VOTRE MEGA FORCE ?**... ☐

• **Pour chacune de nos rubriques, indiquez si elle vous plaît :**
A/ Beaucoup B/ Assez C/ Peu D/ Pas du tout

	A	B	C	D
LES INFOS				
EN COULISSES				
SECRETS DE MAITRE SEGA				
MEGA JEUX				
EN DETRESSE				
COURRIER				
PETITES ANNONCES				
SAYONARA				
PREVIEWS				
ZAPPING				

• **Trouvez-vous les MEGA JEUX :**
PARFAITS ☐
CLAIRS ☐
CONFUS ☐
NULS ☐

• **Quelle est votre principale critique?**

• **Que souhaitez-vous trouver en PLUS dans MEGA FORCE ?**

• **Quelle note, sur 20, donneriez-vous au :**
LOOK /20
FUN /20
INTERET /20
ET VOTRE VERDICT GLOBAL /20

• **Combien de jeux achetez-vous chaque mois.** .....

• **Chez qui les achetez-vous?** .....

• **Combien avez-vous d'argent de poche par mois ?**
.....

• **Achetez-vous un jeu grâce :**
A LA PUBLICITE PRESSE ☐
A LA PUB TELE ☐
A LA PRESENTATION DANS MEGA FORCE ☐
A L'AVIS DE VOS COPAINS ☐

• **Avez-vous apprécié la Pub Télé "SEGA C'EST PLUS FORT QUE TOI" ?**
.....

• **Avez-vous acheté votre console, grâce à cette PUB ?**
OUI NON

• **Quelle(s) console(s) avez-vous?**
.....

• **Pensez-vous acheter une autre console ?** OUI NON

SI OUI LAQUELLE .....

• **Quels autres magazines lisez-vous ?**
A/ Régulièrement B/ Occasionnellement C/ Jamais

	A	B	C
JOYSTICK			
JOYPAD			
PLAYER ONE			
CONSOLES +			
GÉNÉRATION 4			

• **Vous habitez une ville de :**
... habitants

• **Combien avez-vous de frères et soeurs ?**.....

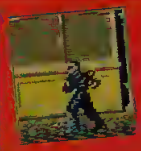
NOM .....
PRÉNOM .....
ADRESSE .....
.....
Code Postal .....
VILLE .....
AGE

MASTER SYSTEM Shinobi

Une fois de plus, les forces du mal ont encore frappé. Nul ne saurait ignorer les actes, ô combien criminels, de ce groupe terroriste plus connu sous le nom du Gang des Cinq. Ces derniers, réputés pour leurs méfaits, viennent de kidnapper bon nombre d'otages, et plus particulièrement des enfants, enlevés dans divers pays du monde.
Pour quelle raison ? Dans quel but ?
Nul ne sait !
Mais une chose est sûre... Pour Joe Musashi, un tel acte ne peut rester impuni.
Alors commence la terrible quête du maître Ninjistu; son but : libérer les otages et anéantir la horde de scélérats à la solde des cinq grands Maîtres.
Joe ne retrouvera la paix de l'esprit qu'après avoir rétabli l'ordre du Shinobi...

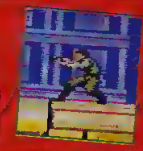
LES BONS

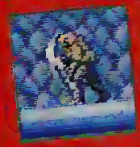
Les otages
Se trouvent malheureusement pieds et poings liés, sans jamais pouvoir se déplacer (très fort hein !)



LES MÉCHANTS

Homme de main
Se déplace très rapidement et toujours dans votre direction. Souvent par deux.

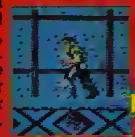


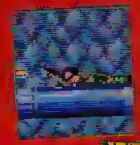


Mongo
Une véritable plaie à lui tout seul. Pratique couramment le lancé du sabre avec une aisance à faire pâlir de jalousie Robin des Bois, en personne.

Homme de main n°2
Très rapide et plus collant qu'une sangsue, il n'a qu'un but : vous planter son couteau. Son principal défaut : quand vous l'avez aux trousses, il ne vous lâche plus. Seul et unique moyen de lui échapper : sauter sur un mur ou l'éliminer avec vos shurikens.

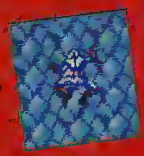
Tireur en position debout
Spécialiste du tir par intermittence dès que vous vous trouvez dans sa ligne de mire.



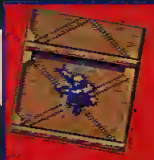


Tireur allongé
Installé à plat ventre, il tire à intervalles réguliers, vers la gauche ou la droite selon les cas. Pour le détruire un coup de pied suffit.

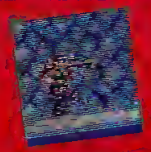
Le ninja vert
Apparaît le plus souvent de la droite et vous tombe parfois dessus à l'improviste. Ses mouvements sont imprévisibles et il n'utilise que son sabre pour vous toucher.



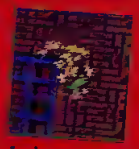
L'homme araigné
Il agit comme Spiderman. Généralement plaqué sur un mur en hauteur, il vous attend patiemment, histoire de vous tomber dessus.



Le ninja volant
Se complaît à se jeter sur vous à n'importe quel moment. Ses mouvements rapides désorientent dans la majorité des cas.

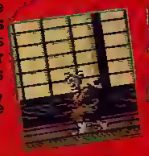


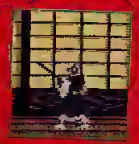
L'homme au Bazooka
Equipé d'un lance-roquette, il se déplace en fonction de votre position et ajuste son tir par rapport à l'endroit où vous vous trouvez.



Le bossu
Se déplace en sautillant de droite à gauche et vice et versa
Peut surgir de n'importe où et à n'importe quel moment

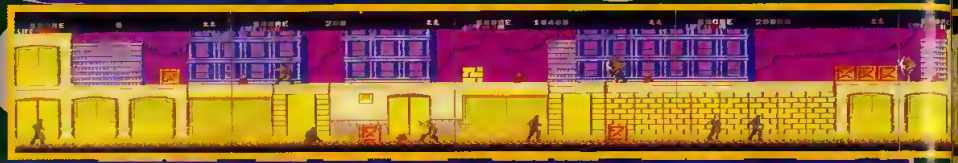
Le clown
Toujours dans une position statique, il ne sait faire qu'une seule chose. balancer des osselets dès que vous vous trouvez en face de lui. A noter qu'il ne suit pas vos déplacements ce qui permet, une fois que vous êtes passé derrière lui, de l'éliminer





Le Bonze (ou moine shaolin)
Se déplace extrêmement vite, toujours dans votre direction et se permet de vous survre quel que soit l'étage où vous puissiez aller. Son arme, un long bâton dont les dommages se révèlent généralement fatals.

PREMIER STAGE



KEN OH

NIVEAU 1-1

Le premier niveau se déroule dans la ville selon un scrolling horizontal Là, vous devrez faire face à trois types d'ennemis : les hommes de main, armés généralement de couteaux, les tireurs qui n'hésiteront pas à faire preuve de nervosité et enfin, le terrible Mongo, originaire des steppes de Mongolie, dont la spécialité demeure le maniement du sabre (brrr !).
Au total, six otages devront être libérés; ils sont généralement gardés par un Mongo.
On ne notera rien de bien difficile en ce qui concerne la stratégie à adopter, la majorité des actions se résumant à se baisser ou à marcher accroupi Le reste passera comme une lettre à la poste.

NIVEAU 1-3

The Boss Ken Oh

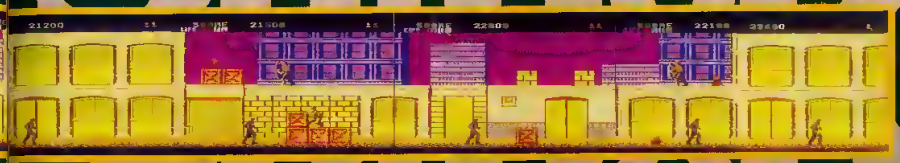
Une technique simple mais très efficace permet d'anéantir Ken Oh d'une façon particulièrement expéditive. L'astuce consiste, lorsque que Ken lance sa première série de deux boules de feu, à sauter tout en allant vers la gauche de manière à ce que les boules suivent le même mouvement. Quand celles-ci sont arrivées à mi- parcours, il suffit que vous vous baissiez afin de les éviter L'opération réussie, il ne vous reste plus qu'à loger quelques tirs au niveau du visage de ken avant qu'il ne s'effondre. Répétez l'opération plusieurs fois si nécessaire.

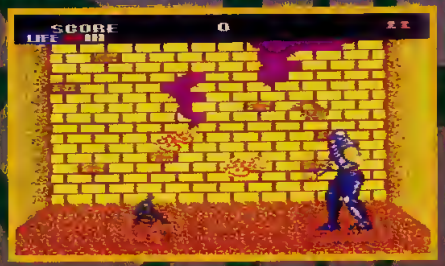
BONUS STAGE

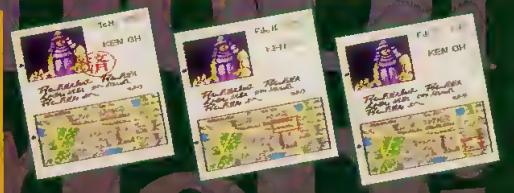
Il permet au joueur de récupérer des vies, de même que des pouvoir magiques. Ceux-ci sont fort utiles face au Boss de fin de niveau Le principe est extrêmement simple Le bonus est un espèce de tir au pigeon, mais ici, ce sont des ninjas qui feront office de cibles Ils se déplacent de droite à gauche pour certains ou inversement, tout en se rapprochant de vous Si par malheur un ninja parvenait jusqu'à vous, faute de n'avoir pu le tuer, vous aurez alors failli à votre mission et perdu toutes chances d'obtenir un des pouvoirs magiques.

NIVEAU 1-2

Ahh ! La belle Marilyn, que fait-elle donc sur les tristes murs d'un entrepôt, me direz-vous ?.. Hein ! On se le demande Mais que voulez-vous, même les truands ont parfois de bons goûts. Mais trêve de bavardages. Pour réussir à passer sans encombre cette suite de caisses entassées, il vous suffira d'éliminer un à un, en utilisant la même technique que pour le premier, les adversaires que vous croiserez, en vous baissant afin d'éviter les tirs et les sabres des hommes de main et de Mongo. Pour ce faire, prenez votre temps (celui-ci n'est pas limité) et synchronisez les déplacements de Joe. Une fois les opérations mémorisées, le niveau ne posera plus aucun problème
A noter tout de même l'apparition des hommes araignées, ces derniers sont le plus souvent collés au mur de manière à tomber su Joe, pour les éviter et les détruire, il suffit de se poster juste un peu avant leur point de chute et d'attendre qu'ils se décident à tomber, il ne vous restera plus qu'à les éliminer.
- Nombre d'otages à libérer quatre



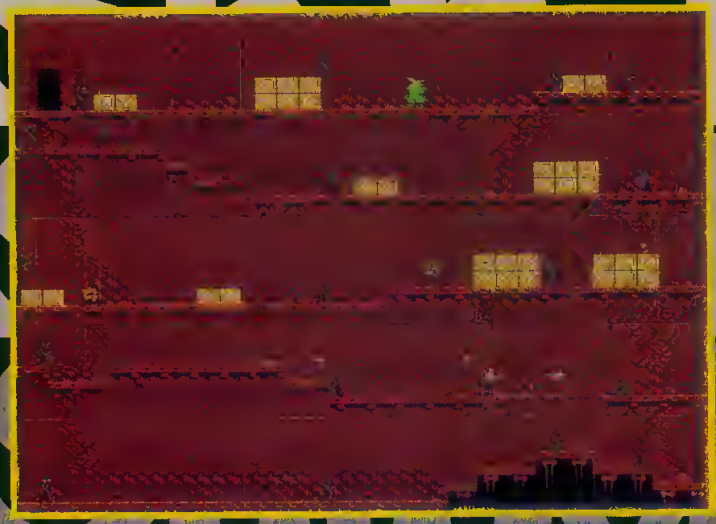


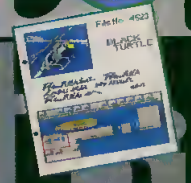


SECOND STAGE

NIVEAU 2-1 — BLACK TURTLE

Là, les choses se corsent ! Non seulement cette phase demande déjà beaucoup plus de réflexes, mais, en plus, deux autres types d'ennemis font leur apparition : des hommes de main équipés de couteaux mais beaucoup plus rapides, et d'autres, allongés, prêts à vous balancer une bastos en pleine poire, histoire de vous faire perdre une peu d'énergie. L'astuce intéressante dont il faut absolument tenir compte, réside avant tout sur ce que l'on appel le "Timing". Cet élément permet, lorsqu'on le maîtrise parfaitement, d'exterminer les uns après les autres, les vilains- pas-beaux. La technique reste en tous les cas identique... Pour éliminer les tireurs allongés, sautez par à-coup au-dessus des balles jusqu'à eux puis trappez d'un coup de pied.
- Nombre d'otages à libérer : quatre





NIVEAU 2-2

Un niveau simple mais qui demande beaucoup d'attention. Drôle de cargo, des soutes rouges sang à la limite d'être prises pour de la lave...
Dans ce lieu des plus étranges, vous rencontrerez, non pas pour votre plaisir, un nouvel ennemi à ne pas piquer des hanetons. Le ninja vert ! Celui-ci requiert toute votre attention, parce que très dangereux pour votre niveau d'énergie. Non content
de vous enlever deux barres de votre potentiel, il faut en plus, pour en venir à bout, lui loger deux projectiles ou lui placer deux coups en-dessous de la ceinture, c'est-à-dire dans les jambes. Pas aisé quand celui-ci se met à bouger dans tous les sens.
Le niveau comporte quatre étages, où vous attendent des tireurs et des Mongos (à gogo). Utiliser les caisses pour esquiver les tirs se révèle des plus efficace et donne, entre autres, la possibilité de mettre à mal tous les adversaires.
- Nombre d'otages à libérer : cinq

NIVEAU 2-3

Voici sans doute l'un des plus courts niveaux et des plus simples, quoi qu'en penseront certains au premier abord. Il s'agit ici de passer les "Docs" histoire d'aller affronter le terrible hélicoptère de Black Turtle. Il faudra par ailleurs faire face à un type d'adversaires bien entraînés et spécialisés dans la plongée sous-marine.
Ceux-ci, malgré un équipement très lourd, parviennent à bondir hors de l'eau dans l'intention de vous planter gentiment leur couteau. Pour remédier à ces maux, il suffit d'avancer progressivement en se baissant ; une fois que le plongeur a jailli hors de l'eau, donnez-lui un coup de pied et le tour sera joué. Pour les autres, continuez avec la technique précédente.
Nombres d'otages à libérer : trois.

NIVEAU 2-4
The boss BLACK TURTLE

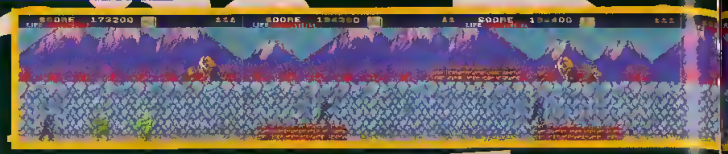
La technique à employer pour venir à bout de ce fameux hélicoptère, bien que très simple, comporte parfois certains risques en fonction de l'arme que vous aurez en main. Toutefois, il est vrai que si le joueur dispose du révolver ou d'un pouvoir magique, en l'occurrence celui de l'immobilisation, il arrivera sans peine à détruire l'engin en sautant pour lui loger ses tirs dans le nez (de l'appareil)
En revanche, si vous ne disposez pas de l'arme en question, les terribles ninjas volants vous en feront voir de toutes les couleurs. Je peux vous assurer que quel que soit le système de déplacement que vous adoptiez, ils vous tomberont dessus sans relâche et il sera extrêmement difficile de prendre le temps de viser l'hélicoptère

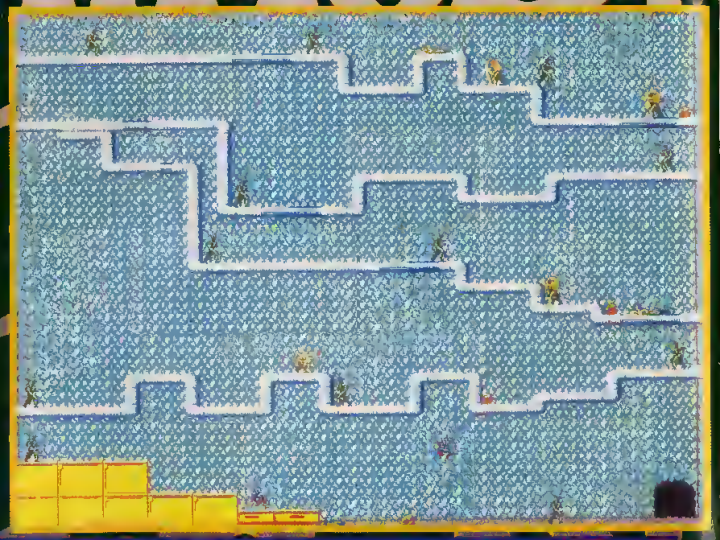
TROISIEME STAGE

MANDARA

NIVEAU 3-1

Suivez les mêmes conseils que pour les niveaux précédents. L'arrivée de l'homme au bazooka ne vous posera aucun problème. Lorsque vous arrivez devant lui, il se met à tirer, soit horizontalement auquel cas il faut vous baisser et tirer à votre tour, ou en diagonale vers la gauche ou la droite et, dans ce cas précis, vous devez reculer et tirer. Sinon, dans l'ensemble, la difficulté n'est pas élevée sachant que le level se déroule sur un scroll horizontal. A noter que généralement, il faut s'accroupir pour franchir les obstacles. Nombre d'otages à libérer : cinq





NIVEAU 3-3

Nous voilà dans l'usine de Mandara, dans laquelle sont fabriqués la plupart des outils et armes dont ces sagouins de terroristes ont absolument besoin pour accomplir leurs méfaits de par le monde. Ici, le principal handicap réside dans les déplacements des ennemis, en particulier les ninjas verts, déjà présents dans les stages précédents. Certains viendront barrer votre progression en sautant du haut de containers. Attirez-les, puis trappez-leur dans les jambes. Pour les Mongos, pas de changement. Seul passage difficile : les ninjas volants. Lorsque ces derniers vous tombent dessus, avancez, puis retournez-vous ; de cette façon, ils ne pourront pas vous toucher tandis que vous les abattrez sans problème Nombre d'otages à libérer : quatre

NIVEAU 3-2

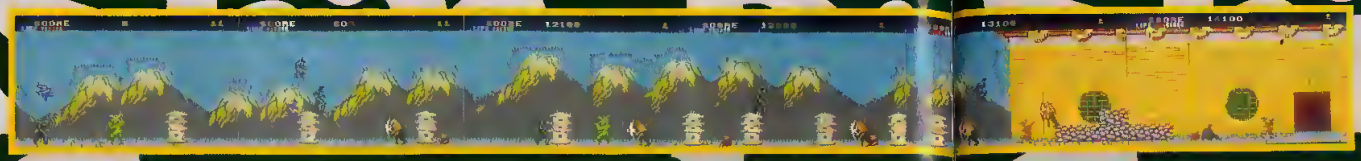
Ce level, tout comme celui du cargo, se déroule horizontalement et verticalement. Aucune difficulté apparente si ce n'est les hommes de main allongés. Prendre son temps et jouer du timing se révèle la meilleure solution pour passer l'ensemble des sous-titres. Nombre d'otages à libérer : six

NIVEAU 3-4

The boss MANDARA

Ce boss ne pose pas de problèmes... si vous êtes très rapide! Dès qu'il apparaît, il faut tirer le plus vite possible pour détruire chaque statue, une fois fait, répéter l'opération. Seule, une cadence de tir très rapide peut vous sauver.

QUATRIEME STAGE



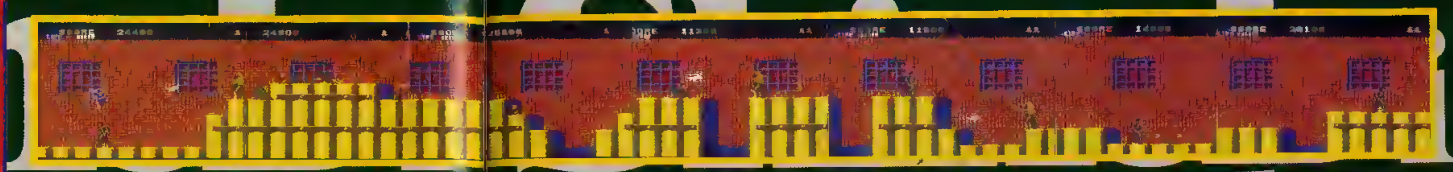
LOBSTER

NIVEAU 4-1

Pour éviter sans mal les ninjas volants, réutiliser la même technique que dans le niveau 3-3. Pour les autres, idem.

NIVEAU 4-2

Là, les choses se corsent nettement... Vous devrez faire face aux ennemis, mais en plus, ajuster vos sauts à un pixel près. Sinon au-revoir à la vie et on recommence.
Bref, c'est vraiment pas triste, surtout devant le dernier trou car, malheureusement, le versant opposé se trouve surélevé. Unique possibilité pour passer, avancez par petits pas le plus au bord possible et sautez en diagonale
Nombre d'otages à libérer : six



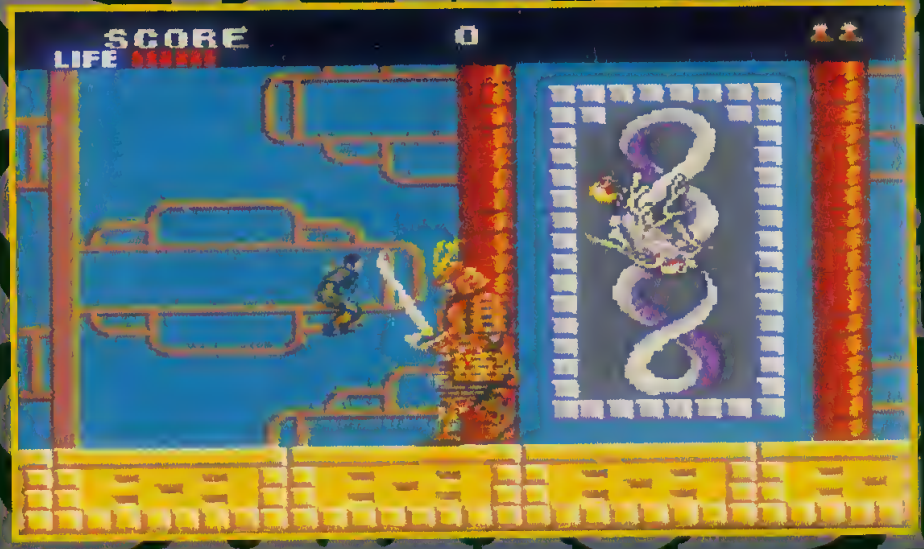
NIVEAU 4-3

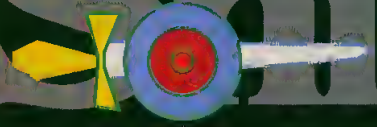
On prend les mêmes et on recommence Même topo que dans le niveau précédent (le 4-2) à la petite différence qu'il y a plus de trous, de même que chaque promontoire est plus petit Un nouvel adversaire fait son apparition sans trompette ni fanfare, eh oui, l'horrible quasimodo. Son mode de déplacement : le saute-mouton, mais ne paniquez pas, un coup suffit et puis pouf ! plus rien, si vous voyez ce que je veux dire.
Nombre d'otages à libérer : trois

NIVEAU 4-4

The boss LOBSTER

Avant-dernier membre du club des cinq Lobster est un samouraï de grande envergure et c'est le cas de le dire... deux fois plus grand que vous, donc plus impressionnant, mais il n'en est pas moins le plus facile de tous ! Pour anéantir cet amas de muscle sans cervelle, vous devez vous placer devant lui, de préférence avec l'épée, de façon à le frapper au visage quand celui-ci baissera sa garde dans l'espoir de vous tailler avec son sabre. L'opération répétée quatre fois lui enlèvera le sourire Encore plus simple, si par chance vous arriviez au niveau 4-4 avec le flingue, sautez et tirez, c'est tout cuit.



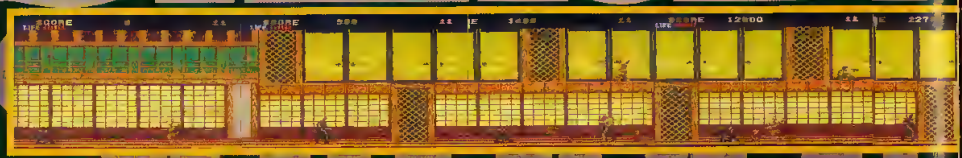


CINQIEME STAGE

MASKED NINJA

NIVEAU 5-1

Tout comme le premier niveau ainsi que ceux qui défilent horizontalement, rien de bien compliqué ne viendra entraver votre course à l'otage. Sauter sur le mur de manière à éviter les osselets lancés par les bouffons (ou clowns) sera votre principale activité. Attention, à ce niveau les Mongos ont la faculté de pouvoir vous éjecter du muret, ce qui a pour effet généralement de vous faire tomber dans une des tranchées malheureusement présentes dans ce level. Autrement dit, prendre son temps c'est payant
Nombre d'otages à libérer : quatre.



NIVEAU 5-4

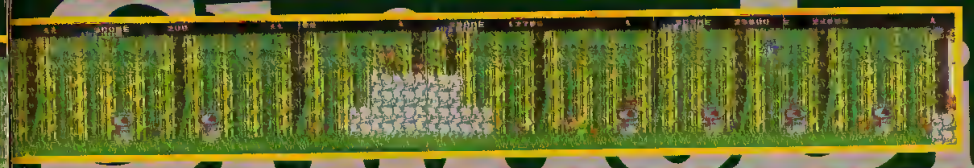
The last boss MASKED NINJA

Pour vaincre le ninja masqué qui vous attaquera à quatre reprises en utilisant une technique différente, il faut, lorsqu'il engagera le combat avec son fameux bouclier de protection, s'approcher un peu de lui avant qu'il ait sauté. Une fois au sol, attendre deux secondes puis lui lancer un de vos shurikens
Pour la seconde attaque dite de la Tomade, marchez accroupi et attendez qu'il soit près de vous pour le frapper.
Pour celle dite du dédoublement, attendez qu'il saute, ensuite poussez-vous de manière à ce qu'il retombe à côté de vous pour le frapper.
Enfin, pour la dernière, "le ninja qui court", placez-vous de telle façon que lorsqu'il se trouve près de vous, vous puissiez sauter par-dessus. Ensuite baissez-vous pour le frapper, le coup le projettera dans l'angle. A ce moment précis, toujours baissé, dirigez-vous vers lui tout en lui assènant des coups de poings... Même si vous ne vous trouvez pas à côté de lui, il sera quand même touché !

Voilà vous venez de mettre un terme au Gang des Cinq en exterminant un à un cette vermine, qui polluait notre monde. Nous vous laissons le plaisir de découvrir la fin...

NIVEAU 5-2

Jusque-là, le niveau de difficulté allait croissant mais tout en restant très progressif. Ici, les choses se gâtent sérieusement et il ne faut pas vous étonner si vous avez du mal à passer ce niveau. Tout est basé sur les réflexes et les tactiques que vous connaissez déjà. Hélas, même avec toutes les indications que vous avez eues jusqu'à maintenant, le passer tient de l'exploit. C'est vraiment violent comme phase, d'une part parce que vous allez subir les assauts intermittents des ninjas volants et, en plus, ceux des ninjas qui tournoient sur eux-mêmes. Le seul moyen de limiter les dégâts et non pas de les éviter, consiste à progresser en restant baissé. Quand vous aurez atteint les premières colones, il y aura une accalmie: profitez-en pour respirer, les ennemis qui suivront vous les connaissez déjà
Nombre d'otages à libérer : trois



NIVEAU 5-3

Ca y est, vous y êtes presque, plus que quelques vilains à éliminer et vous allez enfin pouvoir affronter l'ultime membre du gang des Cinq : le Ninja Masqué. Pour ce faire, affrontez les hommes de main en utilisant chacune des techniques que l'on vous a montrées jusqu'ici puis. En ce qui concerne le bushido, il suffit de l'attirer vers vous et ensuite de le frapper deux fois de suite ; à noter que ce dernier a la fâcheuse tendance de sentir votre présence à distance
Nombre d'otages à libérer : quatre

HIT-PARADE

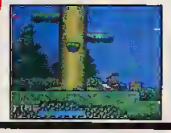
Voici le Hit-Parade des meilleurs jeux Sega. Vous avez été très nombreux, une fois de plus, à nous écrire. Ce Hit-Parade est VOTRE Hit. Pour le faire évoluer, envoyez-nous une carte postale avec la liste de vos cinq jeux préférés, en précisant si c'est sur Master System, Megadrive ou Game Gear, à l'adresse suivante :
Mega Force, 100 avenue du général Leclerc, 93500 Pantin.

ARTS MARTIAUX | ACTION | SEGA HEROS
JEUX DE ROLES | RÉFLEXION | COMBAT | STRATÉGIE
AVENTURE | SIMULATION | SPORTS

1 — 12e mois — CLASSEMENT — Nombre de mois au Hit Parade

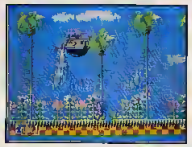
MASTER SYSTEM

1 DONALD DUCK
4e mois



Donald Duck prend la tête et quelle remontée.

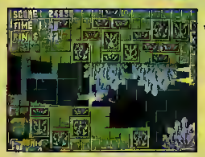
2 SONIC
4e mois



Petite faiblesse pour Sonic...

MEGADRIVE

1 SONIC
6e mois



Sonic reprend une place qui lui est due.

2 STREETS OF RAGE
4e mois

Les castagneurs sont au meilleur de leur forme.

MASTER SYSTEM

3 SUPER KICK OFF — 5e mois
Entrée tracassante pour l'équipe des onze!.

4 SUPER MONACO GP — 6e mois
Super Monaco GP rétrograde d'une place mais tient la route.

5 OUT RUN, — 2e mois
Retour en force pour la grande Ferrari.

6 MICKEY MOUSE, — 6e mois
Toujours présent.

7 MOONWALKER, — 6e mois
Et il danse... Danse... Danse.

8 SHINOBI, — 6e mois
Le Ninja tient la distance !...

9 PACMANIA — 6e mois
Le glouton stabilise son régime.

10 DOUBLE DRAGON — 2e mois
Les deux frères refont surface.

11 FLINTSTONES — 2e mois
Belle entrée pour une famille nombreuse.

12 MERCS — 4e mois
Un coup de Mercs et ça repart...

13 STRIDER — 4e mois
Notre héros revient mais très faiblement.

14 WONDER BOY 3 — 6e mois
Plus dure sera la chutte...

15 RUNNING BATTLE — 2e mois
Entrée en lanterne rouge, pour un musclé

MEGADRIVE

3 QUACK SHOT — 4e mois
Humble mais toujours sur le podium, Donald demeure...

4 ROBOCOD — 2e mois
Arrivée bionique de l'agent Pond.

5 GOLDEN AXE 2 — 2e mois
Les beaux, torts et musclés ne font pas toujours recette.

6 CALIFORNIA GAMES — 2e mois
Belle entrée pour ces sportifs.

7 MICKEY MOUSE — 4e mois
Mickey perd trois places...

8 FANTASIA — 4e mois
Pas de commentaire!

9 OUT RUN — 2e mois
Une bonne performance pour un classique d'arcade.

10 SPIDERMAN — 6e mois
Il s'accroche le petit, il s'accroche...

GAME GEAR

1 SONIC — 2e mois
Le petit frère prend lui aussi la première place.

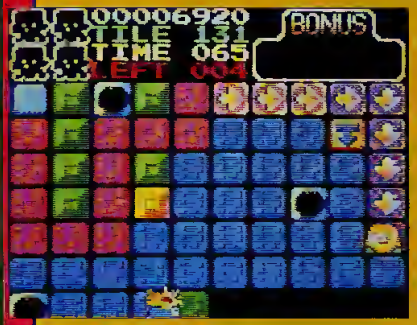
2 NINJA GAIDEN — 2e mois
Un de plus pour les adeptes du genre.

3 DONALD DUCK — 2e mois
Donald fait également un malheur sur Game Gear.

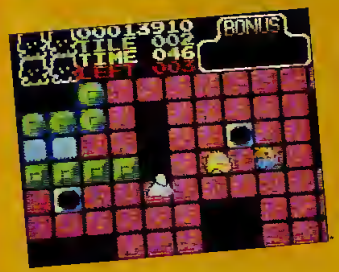
4 HALLEY WARS — 2e mois
Un classique qui a toutes ses chances.

5 OUT RUN — 4e mois
Perd trois places...

Slider



INFOGRAMES



Slider, plus connu en France sous le nom de Skweek, est enfin disponible pour la console portable. Le principe est extrêmement simple. Vous incarnerez donc la célèbre petite boule de poils dont la périlleuse mission consiste à repeindre de couleur rose une foule de dalles que des vilains-pas-vraiment-beaux ont décidé d'asperger de bleu. Seulement voilà, la chose se révélerait des plus simples si ces derniers n'étaient là pour entraver votre progression. Heureusement pour vous, le petit Slider dispose d'arguments de poids pour écraser cette bande de zozos et poursuivre sa tâche. Mais attention, toutes les dalles ne sont pas fiables, certaines se déroberont sous vos pas, d'autres se refermeront sur vous tel un piège à loup, et d'autres encore vous repousseront comme un vulgaire fêtu de paille, j'en passe et des salées. Il y a aussi des adversaires qui vous tireront dessus, histoire de vous faire passer l'envie de vous balader sur un territoire qui n'est décidément pas le vôtre. Le soft comprend un sacré paquet de stages (environ une centaine) dont il faudra venir à bout. Plusieurs types d'ennemis figurent dans ce jeu et certains vous donneront du fil à retordre. Grand classique de jeux d'action, Slider (ou Skweek) est un jeu sobre dans le principe, mais efficace. Le joueur pourra reprendre la dernière partie en cours grâce à un "Password", option qui ne se néglige pas. Les graphismes sont soignés et feront certes craquer les jeunes filles. A déguster avec modération !

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

CHESS MASTER

SEGA

Tous les grands amateurs de jeux de stratégie ainsi que de jeux d'échecs connaissent le célèbre Chess Master de l'éditeur Nova logic. Après de nombreuses et fructueuses adaptations, c'est la Game Gear qui hérite aujourd'hui du savoir-faire américain. Chess Master, bien que simple d'utilisation, dispose quand même d'un éventail très poussé d'options qui offrirant au joueur (selon les cas) une ou plusieurs alternatives, dont la sélection se révèle parfois des plus intéressantes. Par exemple, si vous vous trouvez, par le biais d'un hasard des plus douteux (pour ne pas dire que vous êtes un débutant à vos amis), mis en échec par le logiciel après quelques coups, vous pouvez, en sélectionnant l'icône correspondante, annuler le dernier coup joué. Il va de soit qu'en répétant ainsi plusieurs fois l'opération, vous pouvez recommencer la partie en la tournant à votre avantage...
Mais ce n'est pas tout, le joueur peut, s'il le désire, paramétrer -en quelque sorte- judicieusement son futur match, de manière à assimiler toutes les finesses et les ficelles de cet ancestral jeu de stratégie auquel les plus grands se sont adonnés.
Il existe aussi une mode qui permet la sauvegarde des parties, et bien d'autres, comme le mode "Human player", qui permet lorsque l'on connecte deux consoles, de s'éclater à deux avec un copain. Il y a aussi possibilité d'inverser les pions, c'est- à-dire de chiper la stratégie de la machine à son avantage etc...
Bref, de quoi faire pour les débutants qui veulent s'initier ainsi que pour les amateurs.
Le point fort de ce soft ne se situe pas, comme à l'habitude, dans les graphismes ou les animations, mais plutôt côté sonore où là, je dois bien admettre que les programmeurs se sont détoncés, offrant des digitalisations vocales d'une rare qualité sur cette machine. Quoiqu'il en soit c'est une très bonne simulation des méninges à ne pas manquer...

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

Partenaire officiel des jeux sur consoles

Consoleville 92

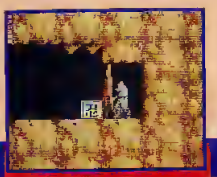
EN VENTE ACTUELLEMENT
CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

Shinobi

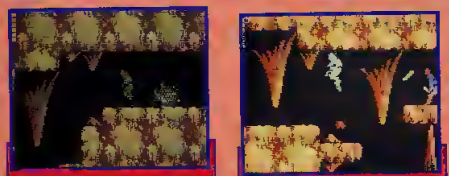
NIVEAU 3 SUITE

IIème partie

GAME GEAR

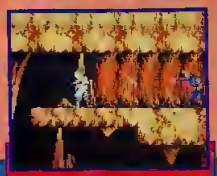


Prenez la magie puis repartez vers la droite.



Descendez et ramassez le coeur puis remontez sur la plate-forme du lanceur de grenades.

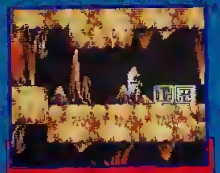
Attention au lanceur de grenades. Une fois que vous vous serez débarrassé de lui grâce à vos shuriken, montez sur la plate-forme où il se trouvait puis allez vers la droite.



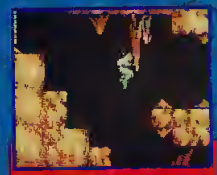
Pour vaincre le ninja bleu, baissez-vous tout en tirant des shuriken.

Prenez le chemin du haut et affrontez l'homme d'argent qui vous barre la route.

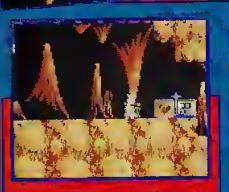
Prenez le ninja muge à cet endroit, puis utilisez le pouvoir magique.



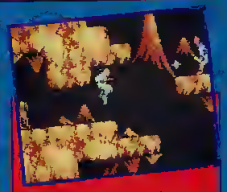
Prenez la magie et la vie, puis revenez sur vos pas



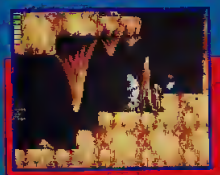
Sautez sur cette plate-forme en prenant garde au ninja bleu qui vous attend.



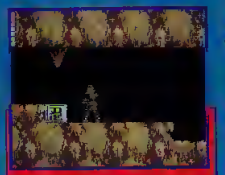
Prenez le coeur et la magie, mais restez sur vos gardes car un autre ninja bleu est dans le secteur.



Tuez le lanceur de grenades et descendez.

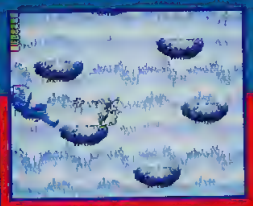


N'ouvrez pas cette caisse, elle contient une bombe. Allez vers la gauche, mais faites attention car deux hommes d'argent vont vous attaquer.



Prenez la magie et revenez sur vos pas.

Pour tuer le dernier ennemi, placez-vous sous la corniche. Dès que les trois grenades sont passées, sautez et tuez-le Il ne vous reste plus qu'à affronter le boss !



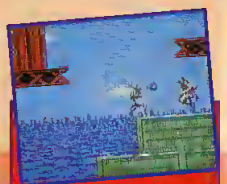
Placez-vous à l'endroit indiqué sur la photo puis tirez sans vous arrêter. Dès que le boss apparaît, abattez-le et il réapparaîtra au même endroit. Continuez jusqu'à ce qu'il meure.

NIVEAU 4

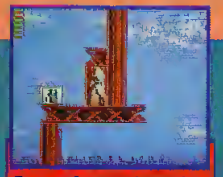
LE PORT

Prenez le ninja rose pour tuer le ninja qui lance des explosifs.

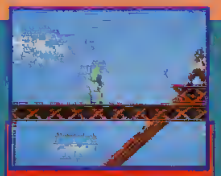
Pour tuer l'homme au marteau, utilisez la même techinque que dans les stages précédents.



Détruisez l'ennemi, puis prenez le ninja vert et sautez vers la gauche.



Prenez la magie, puis montez sur la plate-forme qui se trouve au dessus.

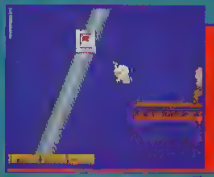


Lancez des shurikens pour tuer l'homme qui crache des flammes.

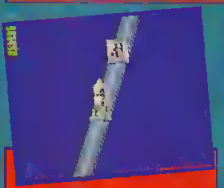
Prenez le coeur, puis faites un double saut vers la droite.

Reprenez un autre coeur, puis allez vers la droite.

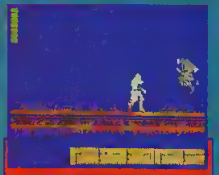
Sautez et tirez une bombe sur l'homme qui lance des explosifs



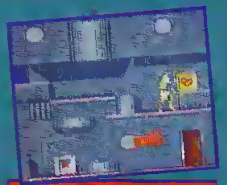
Prenez le ninja vert, puis sautez sur la droite en faisant un double saut tout en tirant des shuriken.



Prenez la magie.

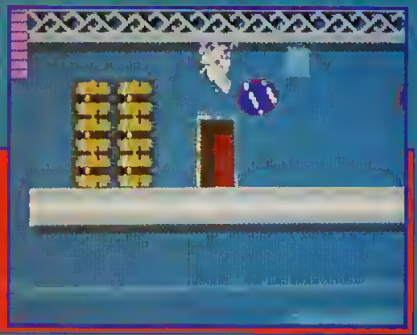


Faites attention aux ninjas !



Prenez le coeur et sortez.

Collez-vous au plafond, puis allez vers la droite.



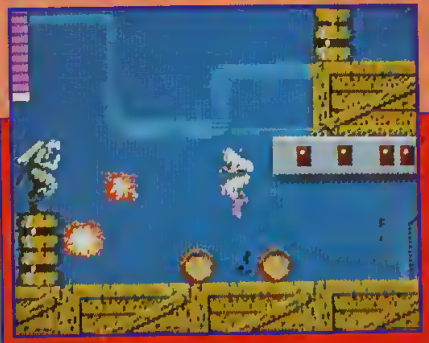
Passez, sans vous occuper de l'homme qui lance des tonneaux.

Prenez le ninja vert puis sautez pour tuer l'homme collé au plafond.

Collez-vous à nouveau au plafond, grâce au ninja rose, puis allez vers la droite.

Prenez le power et continuez à droite.

Un 1-up en plus.

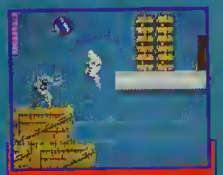


Faites attention à l'homme qui lance des tonneaux.

Prenez le ninja vert, puis faites des doubles sauts tout en tirant.

ATTENTION au ninja !

Une fois au sommet de la pile de tonneaux, collez-vous au plafond avec le ninja rose, puis allez vers la gauche.



Montez et tirez.

Collez-vous une dernière fois au plafond, puis sortez.

Pour vaincre ce boss, attendez qu'il baisse la tête, approchez-vous et tirez. Quand son bras s'avance vers vous, sautez sur celui-ci.

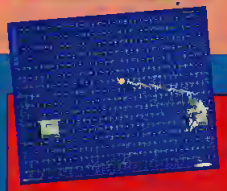
NIVEAU

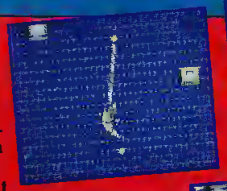
NEO CITY

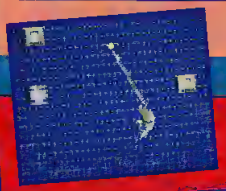
Placez-vous sur la rangée de gauche, prenez le ninja vert, puis montez verticalement en faisant des doubles sauts.

Prenez le coeur et continuez à monter.

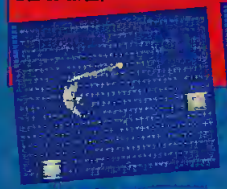
Une fois en haut, prenez la porte de droite.

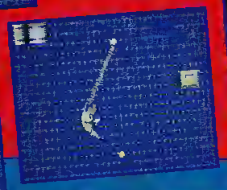


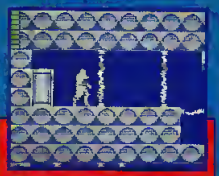




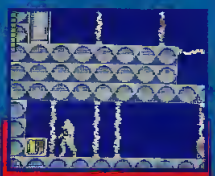
Cette pièce est particulière. Il faut prendre le ninja bleu et se servir de sa chaîne pour monter. en s'agrippant aux pitons qui se trouvent sur le mur.



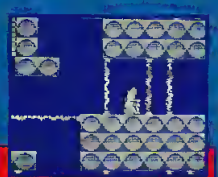




Attention, dans cette pièce de l'électricité apparaît pendant deux secondes ,si vous êtes touché, vous perdez 2 points de vie.

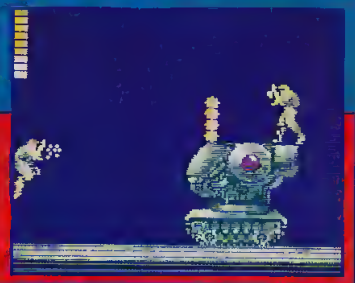


Prenez la vie et revenez sur vos pas

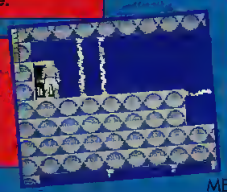


Prenez la magie à cet endroit.

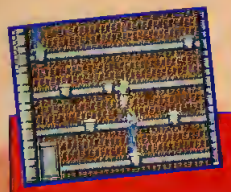
Prenez le ninja vert et faites un double saut vers la gauche.

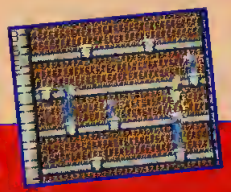


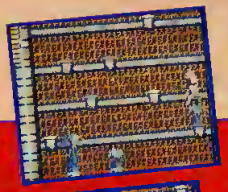
Affrontez le monstre. Prenez le ninja jaune concentrez votre énergie et balancez-lui une bonne dose de boules de feu lorsqu' il ... la tête.



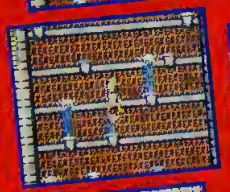
Sortez !

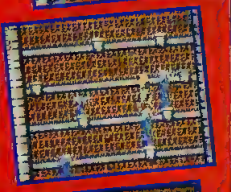


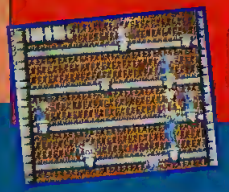


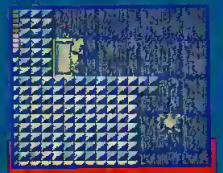


Pour pouvoir monter tout en haut de cette pièce, placez-vous sur un jet d'eau puis sautez sur les autres jets. En passant de l'un à l'autre, vous finirez par atteindre la porte de sortie.

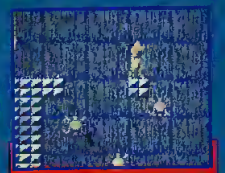




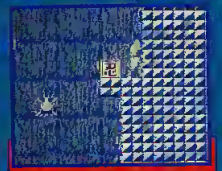




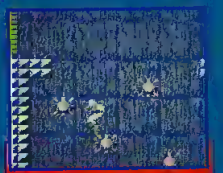
Prenez le ninja vert, puis faites un double saut vers la droite.



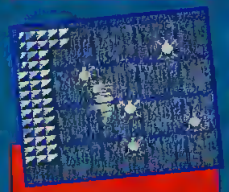
Faites un double saut vers la droite.



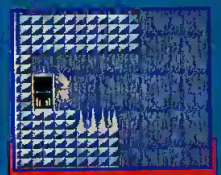
Prenez la magie et sautez vers la gauche.



A cet endroit précis, changez-vous en ninja bleu, puis utilisez la magie...

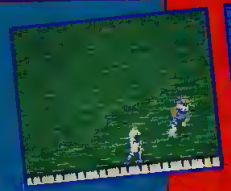


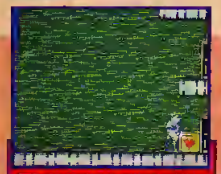
...une fois que c'est fait, descendez et allez à gauche (attention aux piques, ils vous sont mortels, même si vous passez en tornade).



Enfin la sortie !

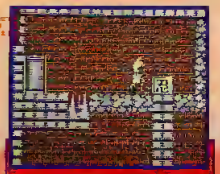
Attention, dans cette pièce des ninjas tombent du plafond sans crier gare! Pour les éviter, avancez petit à petit et reculez dès que vous les entendez arriver



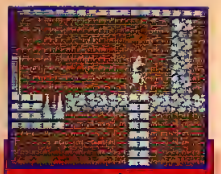


Un coeur ne peut pas faire de mal

Prenez le ninja vert, puis faites un double saut pour atteindre la porte du dessus.



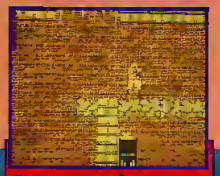
Prenez la magie lorsque vous arrivez devant le mur.



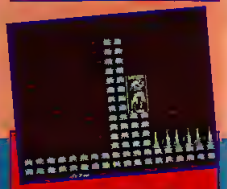
Placez-vous à cet endroit, prenez le ninja rouge, puis utilisez la magie..

Puis, prenez le ninja vert et faites un double saut vers la droite.

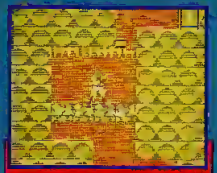
Prenez la magie



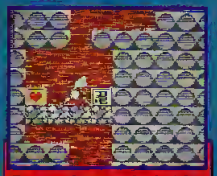
Placez-vous à cet endroit et utilisez la magie.



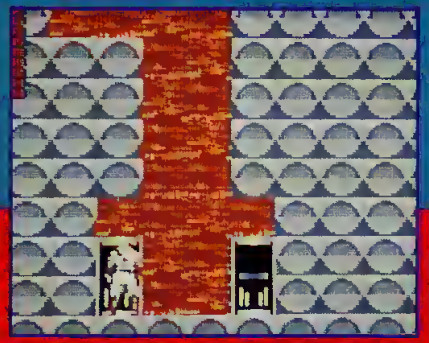
Voilà la sortie! (faites attention aux piques).



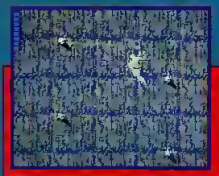
Dès que vous arrivez dans cette pièce mettez-vous tout de suite à descendre si vous ne voulez pas finir grillé comme une brochette



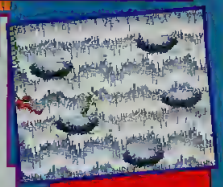
Prenez la magie (et le coeur, si vous en avez besoin) puis utilisez la magie !



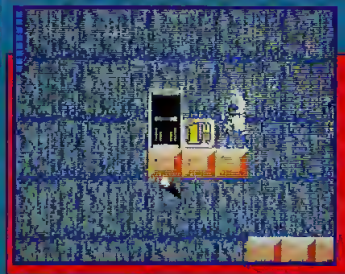
Prenez la porte de gauche.



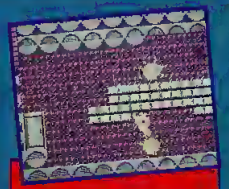
A cet endroit, prenez le ninja bleu et balancez-vous comme sur la photo tout en avançant. (mais s'il vous reste de la magie,vous pouvez utiliser celle du bleu, c'est plus sûr)



Utilisez la même technique que précédemment.



Prenez la vie et passez la porte.



Prenez le ninja rose et passez par le bas, en avançant la tête en bas.

La porte n'est pas loin mais faites attention aux hommes qui roulent.

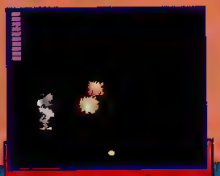
Prenez le ninja rouge et utilisez la même technique que pour le premier boss du jeu.

Faites pareil que pour le mur précédent.

Descendez comme la première fois, mais ce coup-ci vous prendrez à droite.

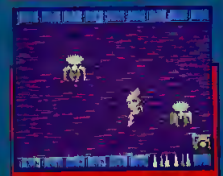
Prenez le ninja rose à cet endroit, prenez la magie et utilisez-là immédiatement pour ne pas vous noyer dans l'acide.

Voilà la sortie !



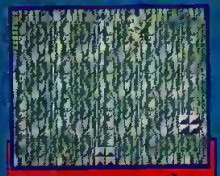
Sautez et tirez dès que vous entrez dans la pièce

Ensuite, tirez sur le point jaune pour récupérer une magie et utilisez-la immédiatement (ninja rose).

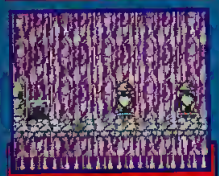


Tirez sur les ennemis et prenez la caisse

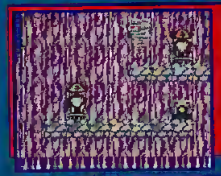
Une magie, un coeur et la sortie: que demander de plus !



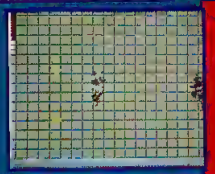
Une fois dans la pièce, prenez le ninja vert et faites des doubles sauts vers la droite. Soyez prudents, car les petites plates-formes s'écroulent sous votre poids.

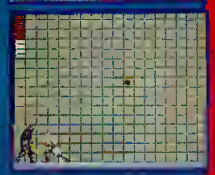


Courage,c'est la dernière pièce! Prenez la magie, sautez le plus haut possible, prenez le ninja bleu et faites la tornade pour aller vers la droite.



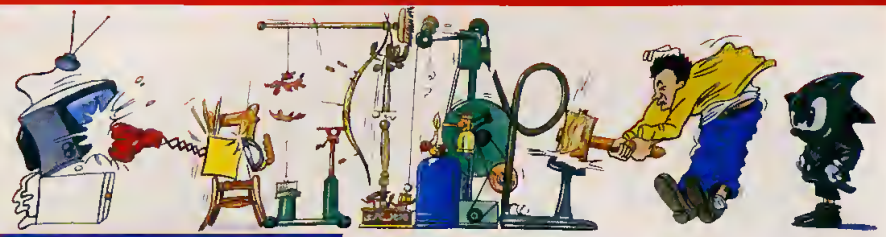
Faites exploser le robot et arrêtez-vous. Prenez le coeur et la magie, puis repartez toujours dans la même direction jusqu'à la porte.

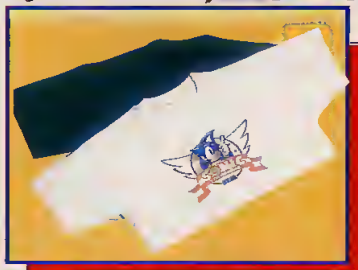




Voici le boss de fin! pour le battre, transformez-vous en ninja rouge Puis, lorsqu'il se met à lancer des boules de feu, placez-vous à l'endroit indiqué sur la photo et sautez pour passer entre les tirs de l'adversaire Lorsqu'il vient vers vous, tirez et allez vous-en pour éviter son coup de chaîne. Recommencez jusqu'à ce qu'il lance des bombes. Pour le toucher à ce moment-là, sautez sur lui en tirant et arrêtez-vous au moment où il lance les bombes pour réduire les risques d'être touché. Une fois que le mur est complètement détruit, préparez-vous à une attaque imminente U balancera des bombes incendiaires qui se dirigeront vers vous sur le sol. Sautez pour les éviter. Pour ne pas être touché par son boomerang ,rapprochez-vous du monstre, baissez-vous et lorsque son arme revient vers vous, sautez au-dessus de celle-ci et profitez-en pour lui tirer dans la tête. Une dizaine de coups suffirant pour le réduire en cendres et la victoire sera à vous

LES SECRETS DE MAITRE SEGA





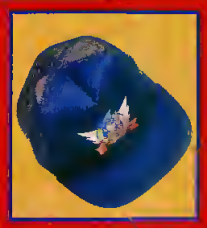
MAITRE SEGA, VOUS CONNAISSEZ ?

Non seulement il est le seul homme au monde à connaître tous les jeux Sega sans exception, a avoir fini chacun d'entre eux, mais en plus il connait tous les trucs pour avoir des vies infinies, de l'energie en pagaille, des monstres de fin dociles comme des agnelets... Ce mois-ci encore, voila une selection de ses meilleurs trucs.
Mais il n'est pas le seul. Vous aussi, vous pouvez nous envoyer des astuces. Les meilleures seront publiees et vous recevrez des cadeaux de la boutique Sega.

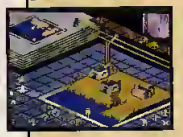
Comment envoyer des astuces? Rien de plus facile: inscrivez votre astuce sur un morceau de papier et envoyez-le a Mega Force, Les secrets de Maitre Sega, 100 Avgal Leclerc, 93500 Pantin. Si vous envoyez plusieurs astuces, ayez la gentillesse de mettre chacune sur une feuille de papier differente, ca nous facilite le classement. Et n'oubliez pas de specifier pour quel jeu et sur quel modele de console! Vous pouvez meme nous envoyer vos plans s'ils sont bien dessines!

Qu'est-ce qu'on peut gagner? Des tee-shirts Sonic, des trousses Sonic, des ceintures Sonic, des casquettes Sonic, des pin's Sonic et des sacs banane Sonic. Non, desole, on ne peut pas gagner Sonic. En revanche, vous pouvez aussi commander ces articles (et d'autres, comme des chaussons, des montres, des sacs a dos...) a la boutique Sonic. Il vous suffit de demander le catalogue en envoyant une enveloppe timbree avec vos noms et adresse a Mega Force, Catalogues, 100 Avgal Leclerc, 93500 Pantin.

Vite, dépêchez-vous de nous envoyer vos astuces! Les plus rapides gagneront les cadeaux... A bientôt !



MASTER SYSTEM — POPULOUS

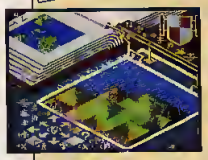


Voici quelques codes

TIMUSLUG	SADWILLOW
CALDIEHILL	QAZITORY
EOAOZORD	HAMHIPOLD
NIMIHILL	SCOWILDOR
RINGMPED	BURMPAL
IMMUSILL	MORHIPPIL
SHADTED	EOAMELAS
	RINGGBPAL
	BINMEOUT

(Maître SEGA)

MEGADRIVE — POPULOUS



Si vous voulez essayez de jouer dans les mondes que vous n'arrivez pas à atteindre, voici comment y arriver choisissez 'New Game' et appuyez sur Start pour entrer dans les mots-de-passe. Laissez appuyé le bouton B pendant que vous faites défiler les lettres, et vous verrez apparaître des chiffres Il ne vous reste plus qu'à inscrire le chiffre du monde que vous voulez faire, et le valider

MEGADRIVE — SHINING IN THE DARKNESS

Si vous cherchez déses pérément le Demon Wall, vous pourrez le trouver tout au bout du couloir qui se trouve juste au nord de l'entrée du labyrinthe Le mur en question est lumineux, incandescent Utilisez l'Orb of Truth, et combattez le Grimwall

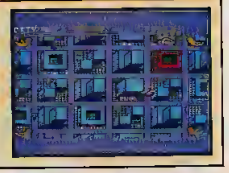
MASTER SYSTEM — ALEX KID IN MIRACLE WORLD

LEMEUR Patrick recevra le tee-shirt SONIC !

Quand les mots "Game Over' apparaissent sur l'écran appuie sur HAUT sur le pavé directionnel et presse sur le bouton DEUX huit fois Ceci te permettra de continuer, mais seulement si tu as 400 dollars ou plus

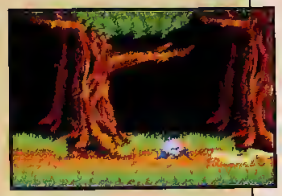
MASTER SYSTEM — GHOSTBUSTERS

NUMERO DE COMPTE SECRET
AA 1173468723 Ce numéro te permettra de commencer le jeu avec presque deux millions de dollars !
(Maître SEGA)



MEGADRIVE — SPIDERMAN

Si votre barre d'énergie est au plus bas au début du niveau 4,entrez dans votre apparte ment, et sortez aus sitôt vous vous retrouverez au début du niveau 4 à nouveau Vous pouvez alors ramassez un Power-Up dans l'arbre Recommencez cette opération autant de fois que vous le désirez
(Maître SEGA)



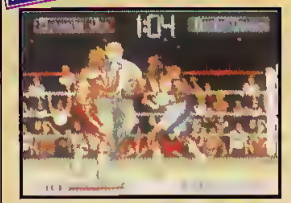
MEGADRIVE — ALTERED BEAST

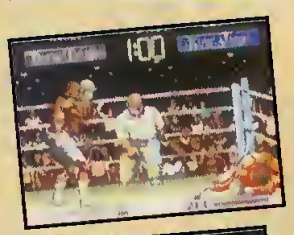
Round 1 Les têtes sans fin
Attendre à la gauche de la créature, et tirez dessus tant que les têtes ne vous touchent pas, puis trappez le en fleche Revenez en arrière et recommencez la même opération Il y a un endroit caché, où vous pouvez attendre, et les têtes ne vous y toucheront pas Il faudra vingt cinq à trente coups pour l'abattre

MEGADRIVE — DECAP ATTACK

Pour remonter votre niveau de vie, c'est très simple, il vous suffit de tomber à la verticale sur une barre flexible, celle-ci se plera de haut en bas, et vous verrez augmenter votre nombre de points de vie
(Maître SEGA)

MEGADRIVE — BUSTER DOUGLAS BOXING





Coups de poings puissants :

Les coups de poings qui suivent sont difficiles à réaliser, mais si vous y arrivez, ils mettront vos ennemis à terre (sauf en mode "Hard", il faudra plus de coups pour abattre vos ennemis)

1 Appuyez sur tous les boutons au même moment
2 Appuyez sur la direction bas, et sur tous les boutons
3 Appuyez sur la direction haute, et sur tous les boutons

Iron Head :

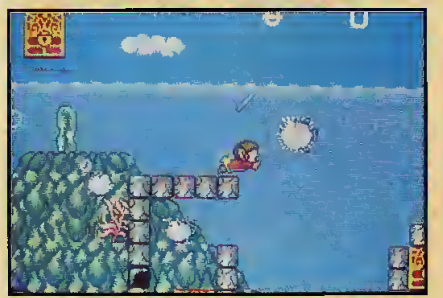
Iron Head est facile à battre au point, plutôt que par Knock Out. Essayez d'utiliser les coups de poings puissants quand vous le pouvez. Si vous envoyez un coup de poing, et qu'il recule dans les cordes, continuez de lui envoyer des coups de poings puissants, souvent, il ne peut pas se défendre contre ces coups-là! Plus généralement, un assortiment de coups de poings variés fonctionne bien contre lui. Il arrive qu'il vous touche, mais c'est sans importance car ce sera plus facile de lui répondre juste après

Conseils généraux :

Pour envoyer votre adversaire contre les cordes, vous pouvez foncer dessus, puis lui envoyer un assortiment de coups de poings variés. La plupart des adversaires preferent reculer rapidement vers les cordes. Quand vous avez votre adversaire contre les cordes, essayez d'utiliser les coups de poings puissants déjà décrits. Si vous les touchez, ils tomberont très rapidement,souvent avec seulement un ou deux coups de poings (en mode "Easy" ou "Normal")!

GUICHON Albert recevra la casquette SONIC !

MEGADRIVE — ALEX KIDD : ENCHANTED CASTLE



Round 1 : Rookie Town.
Soyez certain de prendre au moins une cape, deux bracelets et la canne du magicien , il vous faut tout cela, et cela vous aidera plus tard. Si vous voulez rendre le jeu plus facile, équipez-vous avec le bracelet
Niveau caché
Vous trouverez un niveau caché juste après le palmier, passez juste trois coffres, en sautant vers le haut et le bas pour casser puis passer à travers le bloc. Il y a deux sorties pour le niveau caché, et vous les trouverez en sautant, et en cassant des blocs avec votre tête

Round 2 : La prairie.
Soyez certains de prendre au moins deux Pedicopters à la fin de ce niveau
Vous aurez besoin d'entraînement pour vous en servir plus tard dans le jeu

Niveau caché :
Vous trouverez le niveau caché après avoir passé l'oiseau de proie en cage.
Sautez à l'intérieur du ballon pyramide, et trouvez l'entrée. La sortie du niveau caché est toujours sur le côté droit et en haut du niveau

(Maître SEGA)

Note sur le jeu :

Le "Sound Test" contient deux chansons de fin différentes (Endings A et B) mais il n'y a qu'une seule fin et les deux chansons y sont jouées

MASTER SYSTEM — GOLVELLIUS

Au bout de la grotte, pour vaincre le serpent géant, saute sur la corniche la plus proche du serpent et poignarde-le aux yeux sans interruption.
Ramasse les bulles bleues tandis que le serpent se désintègre.
Tu seras maintenant dans la valley (vallée) ou tu auras accès a neuf écrans.
Dans l'écran supérieur droit, achète une potion de vie. Dans l'écran inférieur gauche, tue une abeille ou un serpent pour faire apparaître le trou. Suis le corridor en restant dans la moitié supérieur de l'écran.
Tu rencontreras une énorme chauve-souris bleue. Après avoir passé la chauve-souris bleue, tu rencontreras Desba. Pour vaincre Desa, poignarde-le sans interruption quand il ne lance pas des flocons de neige.
Après avoir vaincu Desba, va un écran sur la droite et un trou apparaîtra, tu peu y acheter le First Crystal (premier crystal)
Va directement un écran au nord et le rocher bloquant le sentier disparaîtra. Traverse le pont pour aller dans le desert.
Arrivé au désert tu pourra acheter plus de bibles et de life potion (potion de vie)
A gauche, il y aura un écran avec des rochers bleus en forme de deux diamants - un diamant

plus petit à a l'intérieur d'un diamant plus grand - Ignore le diamant plus grand et va au fond du diamant intérieur . A partir du fond, monte d'un rocher et va à droite et poignarde ce rocher sans arrêt et un trou apparaîtra
Entre dans le trou et continue à droit, au bout tu rencontreras deux serpents géants. Après les avoir vaincu, tu affronteras Sapa. Pour le vaincre, poignarde-le pendant qu'il ne tourne pas.

MEGADRIVE — DICK TRACY

STAGE 1, SCENE A : TRACY GETS A LEAD.
Hommes en verts : Accroupi, ils ne pourront pas vous toucher.
Hommes en bleus : Ils vous donnent des coups de poings.
Hommes en pourpre : Ils tirent de loin ou de près sur vous.

STAGE 1, SCENE B : STEVE'S TRAIN YARD.
Hommes en verts : Ils lancent des bombes sur vous! Si vous vous ruez sur eux, juste avant qu'ils ne lancent leurs bombes, accroupissez-vous et la bombe vous ratera.
Montez sur le haut du train, de toutes les routes, c'est celle qui sera la plus facile.

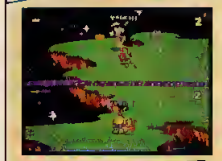
STAGE 1, SCENE C :
THE WRONG SIDE OF THE TRACKS.
Ce Round est entièrement concentré sur Itchy. A chaque fois qu'il apparaît, tirez-lui dessus, puis sur tous les autres hommes à l'écran.

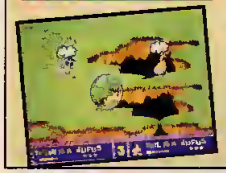
MEGADRIVE — DYNAMITE DUKE

MISSION 1 : L'AEROPORT.
Ce Round est assez facile. Concentrez vous sur les balles des buildings.
Quand vous atteignez un endroit où l'écran s'arrête, tirez sur les tourelles à canons vertes, et concentrez vous sur le blindé.
Boss :
Tirez lui dessus tout le temps qu'il arrive. Puis, utilisez le bouton C pour lui donner des coups de pieds tout en esquivant ces coups de poings

MISSION 2 : LA VILLE OCCUPÉE.
Tirez sur les choses grises qui sont au premier plan sur l'écran pour avoir des options. Quand l'écran s'arrête, vous serez face à un hélicoptère. Bougez de gauche à droite tout en tirant sur l'hélicoptère et en esquivant ses balles. Il y a une vie supplémentaire à récuperer dans ce Round.
Boss :
Commencez par lui tirer dessus, puis quand il vient sur le devant de l'écran, frappez-le à coups de pieds et esquivez ses coups de poings. Quand il se met à tirer sur vous, accroupissez vous et bougez en même temps pour l'éviter

MEGADRIVE — TOE JAM & EARL





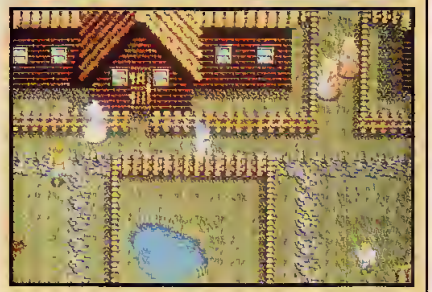
Au premier tableau, pour pouvoir se bagner avec les vahinés, prenez des roquettes skates ou les ICARUS WINGS, et descendez en bas de l'écran, tout à gauche Vous y trouverez une île avec un trou Sautez, et vous irez au tableau 0 En prenant une boisson au stand, vous gagnerez une vie En vous mettant sur un côté de la baignoire et en avançant, vous pourrez vous baigner

MEGADRIVE — SUPER THUNDER BLADE

Mettez le jeu en mode "Hard", restez dans le coin haut et gauche ou droit, et vous ne pourrez pas mourir Cette astuce ne fonctionne que pour les Rounds un à trois

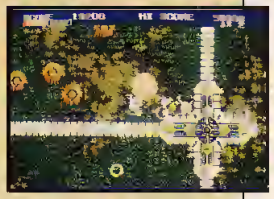
EVAIN Isabelle recevra la trousse SONIC !

MEGADRIVE — SWORD OF VERMILLON



SWORD OF VERMILLON (MEGADRIVE)
Pour accéder au donjon de thule, vous avez besoin d'avoir la clef de Thule Pour l'avoir, il faut le pass, puis aller à Cartahena Entrez dans tous les batiments, et dans l'un deux, il y a une personne qui vous donnera la clef de Thule

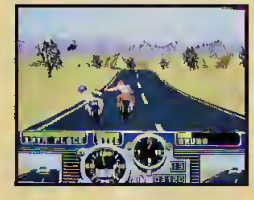
MEGADRIVE — THUNDER FORCE II



Niveau 1
Le ciel au dessus de la tete
Il y a quatre bases que vous devrez détruire avant de finir le niveau
Pour trouver les bases, trouver la mince barrière, et tirez sur la chose qui connecte les barrières entres elles Après cela, la mince barrière va disparaitre pendant un petit moment Gardez à l'esprit qu'il s'agit d'une planète et donc que vous en faites le tour

(Maître SEGA)

MEGADRIVE — ROAD RASH



Pour gagner plus d'argent, il faut courir plusieurs fois la même course
En arrivant premier à chacune et en faisant 3 fois la même course, vous prendrez 11 250$ au lieu des 3 750
Arrivé au deuxième niveau, achetez celle à 1 200 $
Elle servira pour le 3ème niveau.

MARION Michaël recevra un tee-shirt SONIC !

MEGADRIVE — QUACK SHOT

Dans la pyramide, quand le mur du haut va s'écraser sur Donald, sauter d'abord sur les blocs pour qu'ils s'enfoncent SOLEIL LUNE - ETOILE, pour qu'ils s'enfoncent, et le mur remontera

MEGADRIVE — ARCUS ODYSSEY

Voici les codes pour accéder à tous les niveaux et tous les héros disponibles

Débuter au niveau 2 :

JEDDA GAHAAIA-BRW
ERIN HAPAAIABB5
DIANA GIUBAIAAJM
BEAD FAYAAIABBG

Débuter au niveau 3 :

JEDDA GIHNAIAFCQ
ERIN HDPOBIAGOW
DIANA GLROBIAGC5
BEAD FD4JFIAHKC

Débuter au niveau 4 :

JEDDA GNHFETIJDJ
ERIN HGPGPUIJLO
DIANA GNRGCVMKTV
BEAD VK3FEQIIDI

Débuter au niveau 5 :

JEDDA IIHDAQIPMC
ERIN HGPFEYIN2V
DIANA IMWFA-QIOMX
BEAD YK3FAQIMEM

Débuter au niveau 6 :

JEDDA IJHDEYIRVU
ERIN J2PFAYIQFO
DIANA ILWFBYIS3E
BEAD IY3FAYIR3X

Débuter au niveau 7 :

JEDDA KIDAAYIUOP
ERIN K1PAAYIWOO
DIANA KJVBAYIW4D
BEAD KY3AAYIV4Z

Débuter au niveau 8 :

JEDDA KKDFCYI0X3
ERIN KMPFAYIYHJ
DIANA KKVBF0IYPQ
BEAD K03EF0IY5L

Pour abattre Casomaira :

Tout d'abord, elle va vous poser deux questions Repondez toujours par non
Puis après, elle vous attaquera, alors n'arrêtez pas de la trapper à un pouce entre vous, alors elle disparaitra pour réapparaître Continuez. Elle se transformera en dragon Là, il n'y a pas de tactique, foncez-lui dans le lard Une fois tuée, vous serez téléporté dans l'espace pour battre le monstre des ténèbres. Exécutez la même opération que pour la première fois sauf qu'il faut remonter son énergie assez souvent, il ne reste plus qu'à regarder la fin sublime du jeu

BEAUFORT Jean recevra un jeu pour sa MEGADRIVE !

MEGADRIVE — GHOULS'N'GHOSTS

SELECT ROUND

A la page de présentation, faites :
HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE
Pour le milieu du round 1 A + START
Pour le round 2 HAUT, B + START
Pour le round 3 BAS, B + START
Pour le round 4 GAUCHE, B + START
Pour le round 5 DROITE, B + START
Pour LOKI BAS DROITE, A + START

INVINCIBILITÉ

A l'écran titre du jeu
4 fois bouton A,
HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE
START
B + START en même temps

(Maître SEGA)

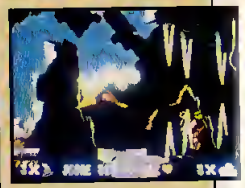
MASTER SYSTEM — CAPTAIN SILVER

Lorsque Game Over apparaît, il faut appuyer sur le haut de ta manette puis sur le bouton 1, tu auras alors des continues !

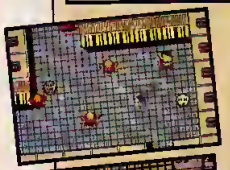
BARBEAUX Marc recevra les 4 Pin's SONIC !

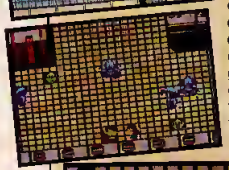
MEGADRIVE — FANTASIA

Pour trouver une autre salle bonus dans le château du maître, quand on y est entré pour la deuxième fois, **sous l'escalier qui est en-dessous de la** deuxième sortie. Dans l'ombre de l'escalier, il y a une fée qui est dissimulée.



MASTER SYSTEM — ALIEN SYNDROME



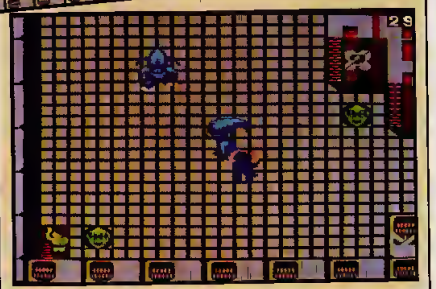


ROUND 1:

CALLIOPE -SQUIME BOSS

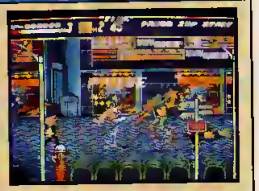
En utilisant la boule de feu, vise la zone rouge sous la bouche des créatures. Arrivé au boss, suis-le quand il se déplace, attends qu'il se place alors dans la portion supérieure droite de l'écran, tire en diagonale vers le haut à partir du coin inférieur tout en évitant les boules de feu qu'il te crache.

(Maître SEGA)



MEGADRIVE — STREETS OF RAGE

Pour avoir une fin différente. Mettez-vous en mode deux joueurs et quand le dernier boss vous pose la question, l'un des joueurs répond par oui et l'autre par non. Celui qui a dit oui devra alors tuer son co-équipier.
Quand c'est fait, le boss vous repose une question, répondez non. Vous devrez le tuer et ensuite vous verrez l'horrible séquence finale.



MEGADRIVE — F22 INTERCEPTOR

Voici quelques codes

Dernier stage U S A MCG30Q
Dernier stage Korea BHGOE5
Dernier stage Russia KLGESM (Maître SEGA)

MEGADRIVE — AFTER BURNER

SELECT ROUND

à la page de présentation, appuyez sur START et au niveau START/OPTION appuyez sur ABC + START en même temps. (Maître SEGA)

MEGADRIVE — ICE HOCKEY

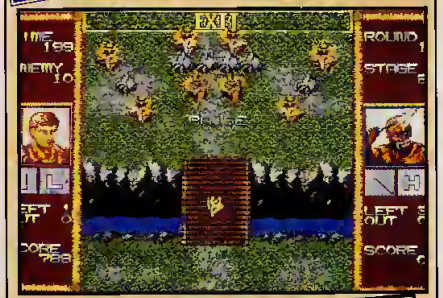
Pour être les U.S.A contre l'U.R.S.S., mettez comme code G77JH232FVNT4SRS

COLLIN Patrick recevra la casquette SONIC !

MEGADRIVE — SHADOW DANCER

SELECT ROUND PRACTICE
à la page de présentation faites ABC + START

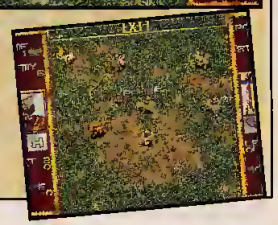
MEGADRIVE — GAIN GROUND



SELECT ROUND

Allez dans l'écran d'option, puis appuyez sur A, C, B, C.

FOLZER Lionel recevra un sac à dos SONIC !

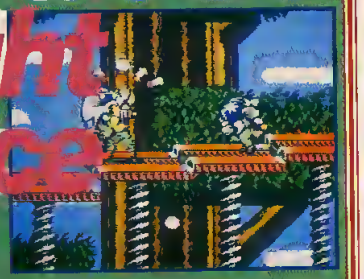


previews

MEGADRIVE

Midnight Resistance

DECO



ns votre pays ! Toutes les troupes sont en alerte Un pays voisin, dont
se voit plongé dans le désarroi le plus total Une sanglante dictature s
ment voilà une intervention ouverte ne peut etre menée Alors des
d'interventions spéciales Vous incarnerez donc l'un des membres de ce
pierre, hyper entraîné qui ne recule devant rien et utilise tout le matériel le
sa périlleuse mission Mais l'ennemi est bien decide a défendre chèrement
l emploiera tous les moyens nécessaires pour vous stopper N hésitant pas
lançant à vos trousses hélicopteres blindés voir même avions supersо

malgré tout l'armement a votre disposition se frayer a chemin a coup de gre
flamme, j en passe et des maousse ne sera vraiment pas du gâteau surtout
et que la génoise vous pètent comme un rien a la tronche
Beat m up demeure tout même dans les graphismes très soignés et les énormes
ner votre petit cœur de bonheur devant une telle réalisation C est beau, c'es
ent . Bande de petits veinards !

MEGADRIVE

TURBO OUT RUN

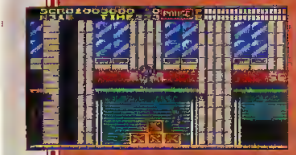
SEGA

Rappelez-vous, il y a quelques mois déjà, sortait sur MD la célèbre Out Run Cette fois c est le tour de Turbo Out Run de venir envahir votre écran. Simulation très connue des fans de Ferrari cette nouvelle course de bolides met en scène la très prisée Ferrari F 40, bijou qui fait rêver plus d'un commun des mortels Véritable bête de records et dévoreuse de bitume , elle prend donc la relève de la non moins connue Ferrari Testarossa qui sévissait sur les étapes de Out Run Vous piloterez donc la belle Mécanique au côté d une ravissante créature explosant un à un tous les records d'étapes. Pas moins de 17 étapes à franchir dans des laps de temps imposés Pas facile surtout que bon nombre de véhicules (camions, voitures etc) et d'objets tels que des fûts de mazout (on se demande vraiment ce qu'ils viennent faire là) entraveront votre progression
Vous aurez donc le privilège de traverser les plus grandes villes des Etats Unis Chicago, Los Angeles ou la Cité des Anges New York j'en passe et des fantasmagoriques malgré les accrochages inévitables engendrés par les chauffards malheureusement trop présents sur les routes Quatre niveaux de difficultés (Easy normal Hard etc) vous sont proposés Ainsi les néophytes pourront se faire la main sans avoir trop souvent à recommencer dès le début Sachez tout de même que toutes les trois étapes, vous passerez par un Chek Point bienfaiteur qui vous donnera un 'Time' supplémentaire d environ cinquante secondes Que le meilleur gagne

MASTER SYSTEM

Ninja Gaiden

SEGA



Un soir de pleine lune devait avoir lieu l ultime rencontre Celle qui déciderait de qui des deux est le meilleur
Hayabusa San grand maître Ninjistu de son état allait livrer sans le savoir son dernier combat pour une raison dont il n avait jamais réussie à comprendre le pourquoi Etait-ce pour tourner le dos à cette maudite prédiction ou tout simplement pour se prouver à lui-même que son Karma ne pouvait prendre fin maintenant Quoiqu'il en soit ces maudits parchemin demeuraient la cause de tout cela et le clan des Dragons ninjas cherchaient bien à se les accaparer
Aujourd'hui Ryu Hayabusa ne comprend toujours pas le décision de son père de vouloir à tout prix affronter ce ninja Il n'en reste pas moins persuadé que ce dernier a en réalité assassiné son père Comment Pourquoi ?
Il devait savoir Peu de temps après son arrivée aux States et le massacre de son clan au Japon, Ryu fut contacté par le F B I Ces derniers lui faisaient part de leurs découvertes au sujet des parchemins Une légende prétend que quiconque réunis touts ces vieux bouts de papier, deviendra le maître du monde Devant cette terrible perspective notre héros décide de mener son enquête, ce qui l amène tout droit à combattre ce maudit clan ! Contrairement à la version d'arcade Ninja Gaiden sur la Master System ne comporte pas du tout les mêmes scènes Le but du jeu reste identique dans ce beat m up mais les actions à proprement dites sont différentes Vous devrez éliminer un à un les Maîtres du clan adverse tout en récupérant les parchemins
Bref qu importe le flacon pourvu qu'on ait l'ivresse N'est-il pas ? En tous cas c'est un véritable petit bijou de maniabilité sur Master System A ne pas manquer !

MEGADRIVE

Alisia Dragoon

GAME ARTS

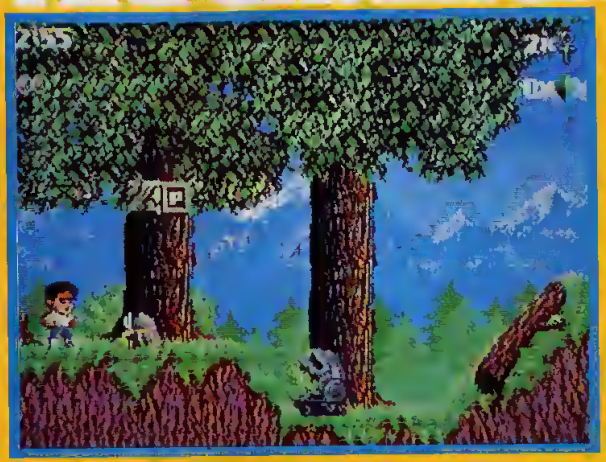
Avec la naissance d Alisia au fin fond des steppes de Mongolie, débutait la terrible prophétie Les forces du mal allaient accomplir leur œuvre, et seule, Alisia, détentrice du pouvoir de la lumière, pourrait les stopper
Hélas, on n enraye pas un tel mécanisme aussi facilement sans en subir les conséquences La nourrice l'avait bien compris, et fuir demeurait l'unique solution, le temps que la petite fille puisse assumer ce lourd fardeau (tient! cela ne vous rappelle rien ?) Les années passèrent et Alisia se preparait, impassible à ce que pouvait lui réserver le destin Mais quand vint le jour décisif, plus aucune force ne put l arrêter
Aidée de son fidèle compagnon le Dragon elle se mit en route bien décidée à terrasser le démon Vous partez donc à l'aventure prêt à raser des montagnes quand soudain une multitude de nervis vous assaille de toutes parts ne vous laissant comme seule possibilité qu'une riposte dévastatrice Vous disposez donc comme arme du pouvoir de la lumière Celui-ci peut être utilisé à tout moment En fait il s'agit ni plus ni moins d un éclair lumineux qui vous débarrassera en un clin d'œil de vos adversaires Toutefois si ce n est pas suffisant vous pouvez en concentrer l'énergie C est l'un de vos super-pouvoirs Le jeu comporte plusieurs niveaux aux décors variés Comme d habitude à la fin de chaque niveau, il vous faudra affronter l'un des sbires à la solde du malin Mais qu importe la force est **avec ...**

previews

MEGADRIVE

KidChameleon

SEGA

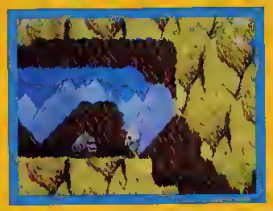


Quand on est un passionné de jeu vidéo à la limite d'en devenir complètement dingue car passant sa vie devant sa console, on risque d'être surpris de ce qui peut arriver C'est le cas de Kid un jeune garçon complètement dosé de video et de tout ce qui s y rapporte, qui un jour sans comprendre comment et pourquoi se retrouve littéralement projeté à l'intérieur de ce monde pixélisé

Bien décidé à se sortir de ce lamentable pétrin il entame donc son périple.

Pour parvenir à sortir de ce terrible piège notre héros dispose de nombreuses options ou plus exactement de plusieurs armures, qui lui prodigueront lors de leur utilisation diverses aptitudes Pas moins de dix armures ou costumes différents seront parsemés ici et là dans les Warps Zones ou autres dimensions Ces dernières une fois enfilées, permettent à notre héros en fonction bien évidemment du modèle porté de briser les murs, sauter plus haut, voir les cubes invisibles ou encore de voler etc J'en passe et des meilleures !

Digne de faire partie de la Bande de Sonic Kid Chameleon, dans le principe, en est très similaire Le ou les joueurs (possibilités de jouer à deux chacun son tour) pourront au cours de la partie et par l'intermédiaire de cristals gagner des vies ou augmenter encore le potentiel D autre part et toujours en fonction du type d armures utilisées, Kid dispose d armes différentes qui lui permettent de venir à bout de n'importe quel adversaire Bref, un morceau de choix pour les amateurs de boum-boum !



MASTER SYSTEM

Wimbledon

SEGA

Rare sont les simulations de tennis sur la 8 bits Actuellement il n'en existe pas plus de deux Il est vrai que cela n'en demeurait pas moins gênant Mais avec l'arrivée imminente, de Wimbledon les amateurs de la petite balle blanche et du filet blanc vont pouvoir s en donner à cœur joie Ici tout est possible jouer a deux l un contre l autre, ou à deux contre la console Il existe aussi un mode où le joueur peut engager un match contre la console tout en étant assisté de celle-ci

Les trois type de revêtement traditionnellement utilisés on été reproduire de façon très réaliste et les différences que nous noterons du gazon, à la terre battue sont flagrantes voir même surprenante Rien n'a été négligé et le joueur se retrouvera pratiquement toutes les sensations Seul point noir au tableau les graphismes pas assez poussés Remarquez qu il ne s agit que d une preview et l éditeur nous a promis que bon nombre d améliorations devraient être apporté dans ce domaine

Wimbledon reste pour ma part une très bonne simulation qui une fois complètement achevé, remportera un vive succès Tout du moins nous l'espérons cela dépendra uniquement de la firme conceptrice du soft Alors patience

MEGADRIVE

WonderBoy 5

SEGA

Ah quelle preuve d'amour ! Rien n'est plus beau qu'un chevalier tout d'acier vêtue qui part à la rescousse de sa tendre et douce dulcinée

Tel les chevaliers de la Table Ronde notre brave Wonder Boy, héros sans peur et sans reproche est bien décidé de réduire à néant cette légion de nervis venue une fois encore perturbe l ordre universel (là on abuse un peu, peut-être)

Non il ne s'agit pas ici d'un film de Spielberg au scénario élaboré et moins encore, d une légende issue de l esprit torturé d un page en mal d'aventure mais tout simplement d une très belle histoire d'amour entre l homme et les dragons (ben oui se sont des bêtes) Faute d'une créature de rêve, il lui fallait bien une raison valable pour guerroyer avec un démons et ses sbires Non ? !

Bref cinquième épisode de la saga ce nouveau ne devrait pas tarder à débouler sur votre console Certes vous n êtes pas tous des fervents de jeux de plateformes Mais sachez tout de même que Monster World est plus qu'un simple jeu d'arcade, il associe gracieusement aventure/rôle ouvrant une foultitude de possibilité dans le déroulements des actions tout en gardant quand même un certaine ligne de conduite Ce qui permet au joueur de ne jamais se trouver réellement bloqué à moment donné du jeu Vous pourrez donc lors de certaines phases dialoguer avec plusieurs personnages qui au moyen d'objets ou de monnaie, se désisteront volontiers d un renseignement voir d'un secret Très attendu des amateurs du genre, Wonder Boy 5 est d'ores et déjà un hit

C'EST COOL !

Je m'abonne... et j'économise 20 F.

OUI! Vous pouvez vous abonner dès maintenant à MEGA FORCE.
Il y a 11 numéros par an.
En vous abonnant pour 6 mois, vous ne payez que 160F (*) au lieu de 180F.
Vous serez sûrs de recevoir MEGA FORCE chez vous, et en plus, vous économisez 20F. Le rêve !

COUPON D'ABONNEMENT

à renvoyer à MEGA FORCE ▪ 100 Avenue du Général Leclerc ▪ 93500 Pantin.

LES PIN'S MEGA FORCE...

Un rond, un carré... Vous pouvez les commander 30 frs l'un, 50 frs les deux, en envoyant un chèque à l'ordre de de Mega Force :

☐ Le rond
☐ Le carré
☐ Les deux

Utilisez ce coupon d'abonnement pour les commander.

☐ Je souhaite m'abonner pour six numéros de MEGA FORCE
Je joins un chèque de 160F. à l'ordre de MEGA FORCE (*).

* 160F. pour la France métropolitaine ▪ 220F. pour les pays de la C.E.E.

Nom : _____ Prénom: _____

Adresse : _____

CP : _____ Ville : _____

Age : _____ Tel : _____

J'ai une ☐ ▪ Master System ☐ ▪ Megadrive ☐ ▪ Game Gear

the immortal

the immortal
the immortal

MEGADRIVE

Il y a bien longtemps, très longtemps, par-delà les montagnes, s'élevait une cité resplendissante. On l'appelait la cité de l'éternel... Eternelle, le demeurer elle devait. Mais lorsque la prophétie fut accomplie, il ne restait rien de la tabuleuse forteresse !
Le Dragon l'avait à jamais anéantie. Erinoch avait vécu ! Mon maître en parlait souvent, surtout de ce manuscrit... Il lui semblait très attaché comme si il y avait un lien entre ce livre et le Dragon. Etait-ce l'élément permettant de détruire la bête? Si cela était, il me faudrait donc partir sur le champ à sa recherche, dans le labyrinthe de l'éternité qui gît sous les ruines de l'ancienne cité...
Retrouvez votre maître Mordamir, découvrez les secrets de la cité.
Seuls, votre courage et votre ténacité pourront vous mener jusqu'au Dragon... A lui seul il est la vérité !

CE QU'IL FAUT SAVOIR !

Voici la solution complète du jeu : The Immortal. Vous découvrirez la majorité des astuces qu'il faut résoudre pour finir le jeu. Ce dernier comprend un total de huit stages ou étages, eux-mêmes divisés selon les cas en plusieurs niveaux qui seront automatiquement répertoriés en B ou C. Exemple : niveau 7-B.
Il existe toute sorte d'objets que l'on retrouvera plusieurs fois dans certains stages. Nous tâcherons de vous en signaler la présence à chaque stage et de vous en expliquer l'utilisation.
Attention ! Parmi les objets ou instruments que vous allez découvrir tout au long du jeu, il en existe plusieurs qui, s'ils ne sont pas utilisés au bon moment ou au bon endroit, peuvent se révéler nocifs, voire mortels... Alors attention quant à leur signification ou utilisation.

THE IMMORTAL

THE IMMORTAL

Combat avec un ennemi

- A ce propos, pour chacun des adversaires que vous allez devoir combattre, il vous faudra adopter une technique particulière. Cette dernière consiste à se balancer de la droite vers la gauche selon un timing que vous aurez déterminé en fonction de vos aptitudes propres, de manière à affaiblir votre adversaire.

LEVEL 1

LISTE DES OBJETS

Pour vous simplifier la vie, nous avons établi la liste complète de ces derniers... N'hésitez surtout pas à vous y référer.

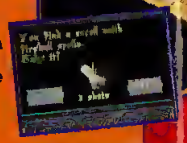
Les anneaux : ou bagues (trois types) le Durinc's, le Protean et le Gift, servent tous trois à l'ouverture d'un passage, de même que le Durinc's sert lors de l'ultime combat à obtenir trois sorts auprès du Barbare.
La carte : ou Map, donne un plan d'ensemble des niveaux.
Les sorts : ou Shots, sortes de petites flammes pour allumer les torches ou détruire certains ennemis.
Les fioles : ou Bottle, contiennent selon le modèle: de l'eau,de l'oil, de l'alcool ou de la potion magique.
L'amulette : ou Amulet, s'utilise pour dévier le rayon dans le premier stage, et contre le Dragon... Ne jamais lire les "Rune" si l'on pense pouvoir se servir de l'amulette en question.
Les graines : ou Spores permettent de faire pousser les champignons dans la salle où se trouve le roi.
La pierre : ou Stone, lorsqu'on la donne au slim, il en dévore l'enveloppe et libère le Gem.
Les clés : ou Key, ouvrent certaines portes.
Le charme : ou Charm, permet de se protéger contre les étoiles scintillantes.
L'épée : ou Sword, augmente la puissance de frappe lors des combats...
Le couteau : ou Knife, ne sert strictement à rien sauf si ce n'est à faire joli !
Les Gem : trois au total, ils ouvrent l'accès d'un stage.
le Dust : permet de récupérer un des Gem.
Les bombes : ou Bombs après leur utilisation, les Trolls se retrouvent paralysés...
Le tapis volant : ou Carpet, grâce à lui le joueur peut éviter de toucher le sol ,ce qui se révèle fort intéressant pour passer la salle des vers.
L'œuf : ou Egg se transforme en oiseau...
Le Sensor : espèce de sonar pour repérer la présence d'un ver.
Fire Ball : sort magique équivalent d'une vingtaine de Shots.
Sort de lévitation : ou levitate, permet de s'élever d'une dizaine de centimètres au- dessus du sol.
Les statues : permettent au joueur de se protéger contre les attaques du sorcier.
Le pouvoir magnétique : permet de récupérer l'amulette lors du combat final avec le Dragon.
Le pouvoir Sonic : protège contre une attaque sonore lancée par le sorcier.
Le pouvoir du Blink : fait disparaître à tout moment le joueur, devant le Dragon uniquement.
Le pouvoir de protection : ou Fire Prot, protège contre les flammes du Dragon.

Salle n°1

Dès votre matérialisation dans la petite salle, dirigez-vous vers la table en passant par la droite. Un nuage de fumée fera sou apparition. Il vous communiquera les premiers renseignements à propos de la périlleuse mission qui vous attend. N'allez surtout pas sur la gauche de la table, une trappe s'ouvrirait et vous tomberiez dans une oubliette. Triste début.

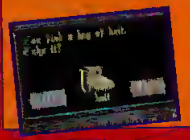
Salle n°2

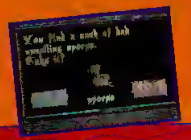
Dans la seconde salle vous verrez, gisant sur le sol, un cadavre, allez vers lui il vous donnera un anneau (Durnic's) et trois tirs ou sorts (shots). Ensuite engagez le combat avec le premier ogre...
Continuez vers la gauche; vous rencontrerez encore un lutin. Tuez-le, une fois la chose accomplie, vous venez de libérer un guerrier qui vous remet une clé pour ouvrir le coffre où se trouvent: une carte (Map), une bouteille (bottle), un Spore, un sac (bait). Quand vous avez pris les objets dans le coffre, remontez vers la troisième salle.



Salle n°3

Dans cette pièce se trouve un adversaire, détruisez-le comme les deux autres. Une fois son cadavre à terre, prenez les deux objets qu'il détenait (égoïstement, le vandale). Il s'agit d'un parchemin (Note) et d'une clé (Key), mais, si l'on regarde mieux, derrière lui se trouve un tas de pièces à ne pas négliger (Gold). La porte en contrebas vis-à-vis du monstre donne accès à la salle quatre.





Salle n°4

Attention où vous mettez les pieds. Sur le sol, se trouvent deux petits carrés noirs. Ce sont des déclencheurs de lance-flèchettes. continuez dans la nouvelle direction en longeant le mur de gauche, très rapidement, vous arrivez près de la cinquième salle.

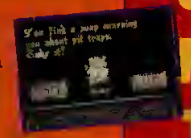
Salle n° 5

Dans cette pièce il y a un petit tas de foin; contrairement aux autres, il ne vous donnera pas d'énergie mais il est fortement conseillé de passer dessus pour éviter la trappe qui se trouve à l'opposé.

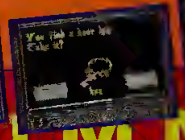
Salle n°6

Dans les objets que vous aurez soigneusement rangés dans votre sac se trouvent les shots. Sélectionnez-les de manière à allumer la torche. Cela fait apparaître l'ombre des fantômes, évitez-les tout en ramassant les deux autres objets situés sur la gauche de la pièce. Il s'agit d'un charme (Charm) et d'une amulette (Amulet). Ne pas omettre de les prendre, surtout l'amulette qui vous permettra de faire apparaître le passage dans la salle suivante...

Salle n°7



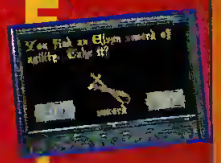
Vous touchez au but. Il ne vous reste plus qu'à dévier le rayon lumineux en faisant appel aux pouvoirs de l'amulette. Pour ce faire, apposez celle-ci contre le rayon, il se détournera et fera apparaître la trappe de sortie...
Un bon conseil, vous venez de passer de pénibles moments, alors dormez un peu, ça fait toujours du bien surtout à votre niveau de vitalité...



THE IMMORTAL

LEVEL 2

THE IMMORTAL



Salle n°1

Après un repos bien mérité, parce qu'éreinté de ces terribles combats menés, vous débouchez dans la première salle du deuxième niveau (stage). Elle se trouve au centre; notez qu'il vous faudra fouiller au total huit pièces à cet étage. Dans cette première salle gît un squelette (beuh... répugnant). En le fouillant, vous dénicherez dans ce qui reste de l'homme une épée (Sword), mais n'insistez surtout pas, sinon un slim viendra vous chercher querelle. N'oubliez pas le Gem sur le sol.

Salle n°2

Se trouve un marchand, qui vous proposera de l'huile pour 80 Gold, marchandez un peu et vous l'obtiendrez pour 60 ! Ensuite sélectionnez le charme; il vous protégera contre les spores scintillants. Un peu plus loin, il y a la pierre (Stone), prenez-là !

Salle n°3

Attention, vous pénétrez dans une salle où se trouvent deux adversaires, encore des lutins; il faut à tout prix les détruire pour se saisir des objets (le Dust) en leur possession. Dirigez-vous ensuite vers la porte en acier...

Salle n°4

Ici, vous ne connaîtrez pas le repos du guerrier. On peut vous l'assurer. A peine rentré dans ce lieu, vous devrez faire face à trois ennemis. Comme d'habitude deux coups d'épée et ça repart.Une fois les deux gardiens hors d'état de nuire, il faut dialoguer avec le roi. Ce dernier refuse, alors vous semez les graines (ou Spores) sur la paille et sortez très vite. Vous retournez à l'intérieur, le roi gît inanimé sur le sol et vous demande de l'eau... En remerciement il vous donne la position des trois Gem.

Salle n° 5

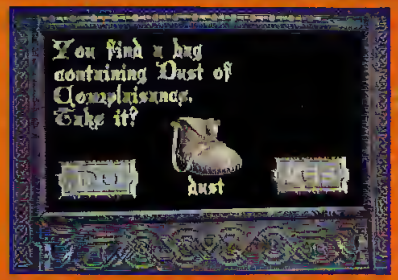
Combattre le Troll, ici rien de particulier...

Salle n°6

Dans ce lieu vous ferez la connaissance d'un nain; bien que craintif, il vous offrira le Gem après que vous ayez répandu le Dust dans l'air. Allez vers la droite et ouvrez la porte d'acier...

Salle n°7

Instant décisif, vous avez devant vous deux ennemis; deux slims prêts à bondir sur vous ! Tout d'abord sélectionnez l'oil, pous vous protéger d'eux, puis posez la pierre sur le sol, l'un des slim viendra pour la dévorer libérant ainsi le dernier Gem.



Salle n°8

Vous voici arrivé dans la Salle des Gems. Vous en avez trois en votre possession, mais il existe un ordre précis pour les disposer sur les socles... Pas facile de les placer dans le bon ordre du premier. Mais ne vous inquiétez pas, le Maître veille sur vous et vous indique comment les placer.
Le 1er Gem sur le socle de gauche mais en haut à droite.
Le second Gem sur le socle du milieu mais en haut à gauche...
Et le troisième évidemment à droite mais au centre !

THE IMMORTAL

LEVEL 3

THE IMMORTAL

Salle n°1

NIVEAU A

Attention au trou ! Pour évoluer d'une salle à l'autre empruntez les échelles... Descendez.

Salle n° 2

Dans cette pièce se trouve une fiole, prenez-là, puis combattez l'un des deux zigotos verts; celui-ci détruira l'autre qui vous barre la route; ce dernier détient un anneau (Protean). Dirigez-vous vers l'échelle et descendez !

Salle n°3

Vous arrivez dans un cul-de-sac, il y a encore un Troll, détruisez-le comme d'habitude, puis ouvrez le coffre; dans ce dernier il y a des bombes et de l'argent, emparez-vous en ! Retournez sur vos pas jusque dans la première salle, prenez l'échelle de droite. Elle permet l'accès à la quatrième salle.

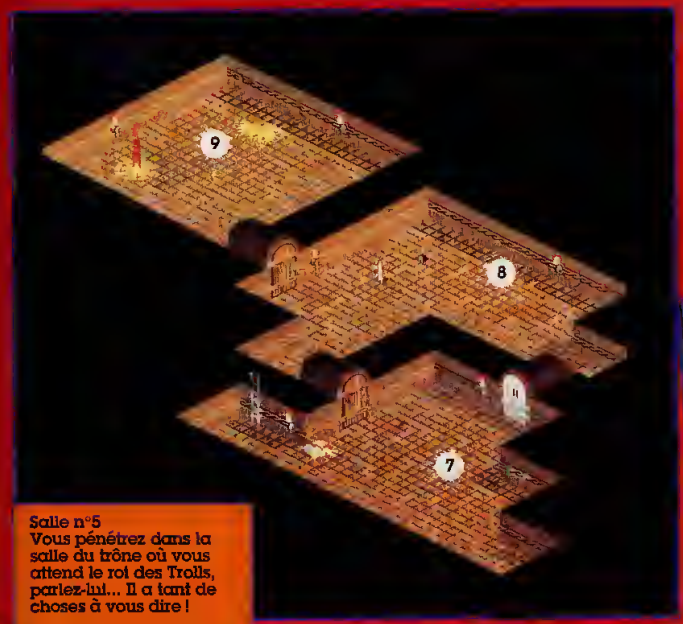
Salle n°4

Tout d'abord (si vous ne voulez pas avoir de mauvaises surprises) allez directement ouvrir le coffre, vous y trouverez deux Shot et de l'argent. Pour parvenir à sortir, vous devez aider le lutin en tuant le Troll, de façon à ce que le lutin vous ouvre la porte...

ATTENTION :

Signalons que le troisième stage comprend deux niveaux distincts. Pour le bon déroulement du jeu nous vous signalerons donc le changement de niveau.

THE IMMORTAL



Salle n°5

Vous pénétrez dans la salle du trône où vous attend le roi des Trolls, parlez-lui... Il a tant de choses à vous dire !

Salle n°6

C'est la salle de transition, elle permet l'accès au niveau B du troisième stage. Chouette, encore un Gem sur le sol, prenez-le mais faites extrêmement attention aux piques qui peuvent jaillir à tout moment. Puis descendez par l'échelle...

Salle n° 7

NIVEAU B

Ici il n'y aucun objet ou arme dont il faut se saisir. Uniquement des trolls à abattre...

Salle n° 8

Encore un adversaire à détruire (la routine habituelle quoi !). Eliminez-le puis emparez-vous de sa potion. Allez vers la gauche...

Salle n°9

Apparemment, rien de bien particulier dans cette salle, si ce n'est la présence de ce socle enflammé. De toute évidence et en cherchant bien, vous trouverez facilement la cause à effet... Eh oui, il suffit tout bêtement de placer le seul Gem que vous aurez récupéré dans ce stage, sur la flamme, pour que le passage secret apparaisse. Pour que l'opération réussisse, il faut dormir un peu car vous êtes fatigué, et surtout attendre que la flamme devienne violette. Si, si, vous dormez ! Un point c'est tout.

THE IMMORTAL

LEVEL 4

Bien que le stage en lui-même comporte une foultitude de pièces, ce dédale est relativement facile à franchir. Prenez votre temps, vous n'êtes pas aux pièces (té elle est bien bonne celle-là), il existe un chemin bien défini qui vous permettra de vous en sortir sans trop de dégâts. Bonne chance aventurier !

Salle n°1

Nous y voici, nous y voilà ! Ici, il y a un ami et un ennemi. Débarrassez-vous du second juste en évitant ses coups, le barbare se chargera du reste. Il vous remettra le tapis volant qui, à longue échéance, se révélera fort utile...

Salle n°2

Attention vous arrivez dans une salle truffée de pièges. L'astuce consiste à utiliser le tapis pour éviter les vers d'abord, puis les flammes... N'oubliez pas l'anneau à gauche de l'écran.

Salle n° 3

Idem que dans la salle précédente, éviter les pièges tout en vous dirigeant vers la porte...

Salle n°4

Ici, prendre un peu de repos vous fera le plus grand bien, car après, les choses se corsent... Prendre l'échelle.

Salle n°5

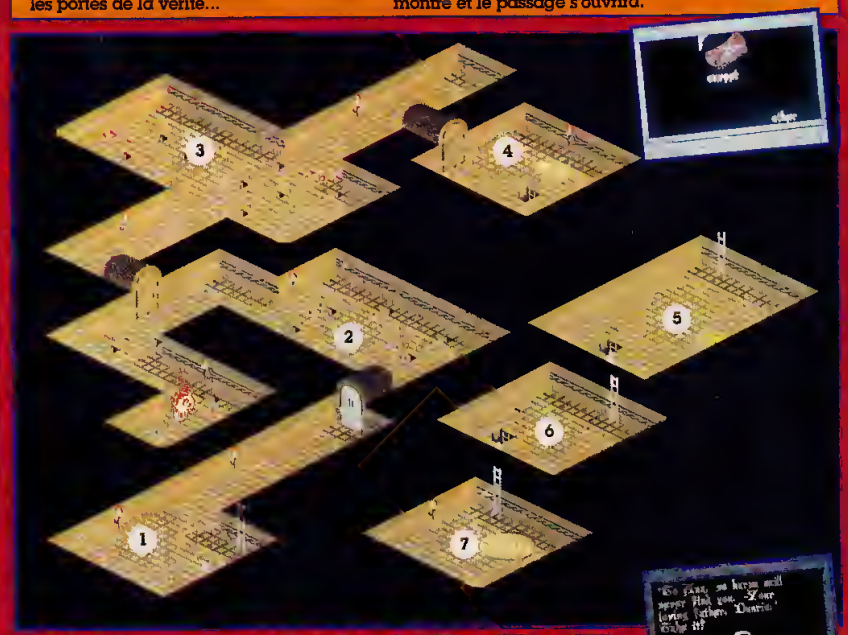
Affrontez dans un combat singulier le Troll et le Lutin seul et unique moyen pour accéder à la salle suivante.

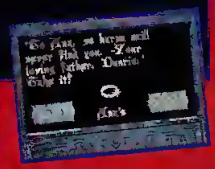
Salle n°6

Rien n'est plus plaisant que lorsqu'on est considéré comme le "Sauveur". Surtout lorsqu'il s'agit de libérer d'un horrible calvaire une douce et charmante princesse, emprisonnée en ces lieux sordides pour avoir porté un des anneaux sacrés. Bref, il suffira pour vous de la libérer pour obtenir ses bonnes grâces et ainsi, récupérer la dernière bague (Gift) dont les pouvoirs magiques vous ouvriront les portes de la vérité...

Salle n°7

Moment crucial, nous voici dans la salle du triangle. Il n'existe qu'un seul moyen pour sortir de ce niveau ! Pour que le passage s'ouvre, vous devez disposer tout autour du triangle les trois anneaux que vous avez récupérés au cours de votre périple. Le premier, en bas, est l'anneau de Gift, le plus à gauche est celui de Proteam et pour finir, l'anneau de Dunric's. Une fois qu'ils sont en place, faites trois fois le tour du socle dans le sens des aiguilles d'une montre et le passage s'ouvrira.





THE IMMORTAL

LEVEL 5

Salle n°2

Drôle de patelin où il ne fait vraiment pas bon se promener, surtout quand on assiste involontairement à une conférence au sommet entre Lutins. Mais les aspect sont parfois trompeurs et ces quatre charmants guerriers n'ont rien contre une petite conversation en toute amitié (mon œil). Bref, vous devez parler avec ces derniers.

Salle n°4

Arrivé dans cette salle, il faut absolument que vous longiez les murs de façon à ne pas vous faire piétiner par les Trolls ! Vous avez alors deux possibilités : soit vous diriger vers le coffre pour en vider le contenu, soit combattre les Trolls. Sachez tout de même qu'il est conseillé de boire de l'eau pour annihiler les effets de la potion. Dans le coffre vous trouverez un livre; c'est le pouvoir du Fire Ball, ainsi qu'une bouteille, des notes et -très important- le sensor.

Salle n° 1

Deux actions à mener dans cette petite pièce. Tout d'abord parlementer avec le lutin puis se saisir de l'œuf à gauche de l'écran. Ensuite, se diriger vers la porte...

Salle n°3

Dans ce lieu, il vous suffira d'aller acheter une potion auprès du marchand; cette potion vous permettra de réduire votre taille et de passer par la fissure qui se trouve dans la salle précédente derrière les Lutins.

Salle n°5

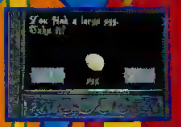
Il s'agit ici d'éliminer les deux espèces d'oiseaux qui jonchent le sol. Pour ce faire, faites appel au pouvoir du Fire Ball. Une fois l'opération accomplie, récupérez la clé qui déverrouillera la porte suivante.

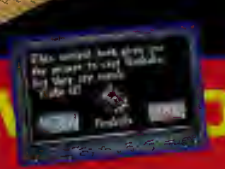
Salle n°6

Pour franchir la salle sans encombre, utilisez le Sensor afin d'éviter les vers géants. Plus le son se fait fort et plus vous êtes près d'un ver !

Salle n°7

Pour obtenir l'ouverture du passage, vous devez poser au centre du socle, le Bait; l'oiseau qui est né de l'œuf que vous transportiez ira le manger, faisant apparaître l'ouverture qui donne accès au stage suivant.



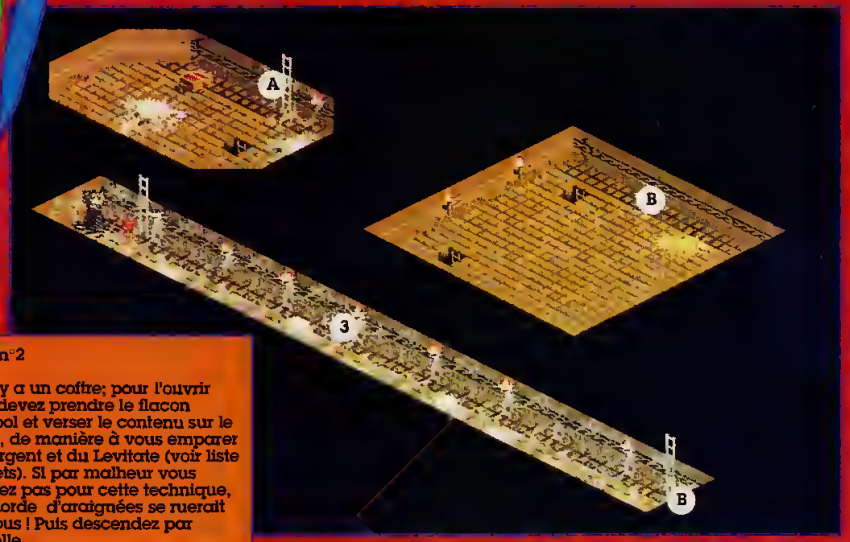


THE IMMORTAL

LEVEL 6

Salle n°1

Dans la plèce en question , vous découvrirez deux tunnels; une araignée se balade de l'un à l'autre; attendez que celle-ci apparaisse dans l'un des deux tunnels (droite ou gauche) pour pénétrer dans la salle suivante. Là, vous attend, tel le rendez-vous d'un jour, la charmante bébête. Elle n'a qu'un but, vous asperger de toile afin de vous dévorer. Seulement comme il est hors de question que vous finissiez telle une saucisse de Strasbourg, vous foncez tête baissée sur elle ! elle se met sur ses pattes arrières; faites demi-tour puis retournez franchement vers elle pour engager le combat (même tactique que pour les autres adversaires).



Salle n°2

Ici, il y a un coffre; pour l'ouvrir vous devez prendre le flacon d'alcool et verser le contenu sur le coffre, de manière à vous emparer de l'argent et du Levitate (voir liste d'objets). Si par malheur vous n'aptiez pas pour cette technique, une horde d'araignées se ruerait sur vous ! Puis descendez par l'échelle...

Salle n°3

Vous vous trouvez dans un long corridor jonché de dizaines d'oeufs de cette satanée bestiole; il ne faut en aucun cas entrer en contact avec eux ! Pour réussir l'opération, utilisez le Levitate, qui, comme son nom l'indique, vous permettra de léviter et d'atteindre l'autre bout.

Salle n°4

On se repose...

THE IMMORTAL

LEVEL 7

Salle n°1 **NIVEAU A**

Vous arrivez tel un sauveur ! Euh... L'autre, ça fait deux fois ! Un sale Troll est en train de torturer un pauvre homme, vous le tuez ! En échange il vous prend l'anneau Durinc's et vous donne les six statues, le pouvoir magnétique et Sonic. vous empruntez l'échelle pour descendre.

Salle n°2

Idem que pour les autres salles, vous affrontez un guerrier et vous le tuez. Puis, parce que vous êtes grandement fatigué, voire même exténué... Vous vous tapez un petit roupillon sur la paille. Puis vous allez vers l'éch...

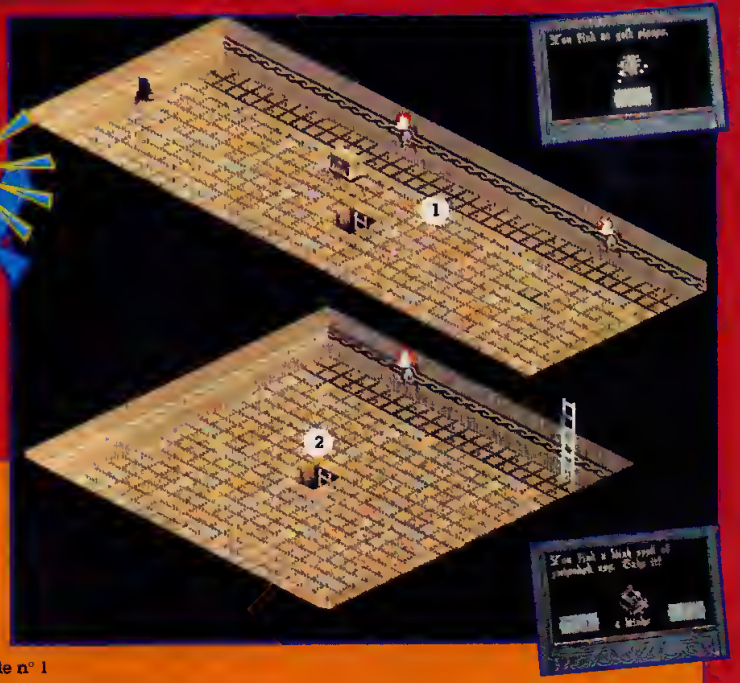
Salle n°3

NIVEAU B

Beuurk ! Les égoûts, et en prime c'est plein de bestioles vraiment dégueulasses. pour échapper à la pieuvre qui vit dans ces lieux sinistres, il faut l'attirer pour qu'elle vous suive jusqu'au tourbillon, là, foncez le plus vite possible au centre pour passer au niveau suivant !

THE IMMORTAL

THE IMMORTAL



Salle n° 1

Avant-dernière salle... Eh oui, vous y êtes presque ! Allez vers le coffre, et ouvrez-le; vous y trouverez les pouvoirs nécessaires pour affronter le Dragon. Ensuite, prenez l'échelle.

Salle n°2

Au centre se trouve une trappe .. Laissez-vous tomber dedans !

Les grottes du Dragon !

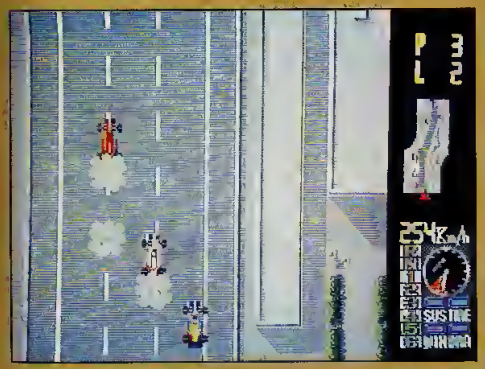
La technique à adopter est relativement simple mais demande beaucoup d'attention et surtout, il faut avoir trouvé tous les objets nécessaires pour le combat.
Lorsque le Dragon apparaît, munissez-vous du "Blinks"; à chaque attaque il vous lance une gerbe de feu telle un lance-flammes, mais juste avant, ses yeux scintilleront des fois; à ce moment précis utilisez votre option, elle vous tera disparaître... Répétez l'opération six fois Dans la seconde vague d'attaque, le Dragon prendra un peu plus de souffle pour que ses flammes durent plus longtemps. Utilisez alors le Fire Prot.
Ensuite, sélectionnez l'amulette (sans les Runes) pour la montrer à la bête, un sorcier apparaît alors et récupère son amulette Ce dernier vous prévient gentiment qu'il va vous attaquer. A ce moment, saisissez le pouvoir des statuettes et quand le sorcier lève les bras, faites appel au pouvoir. Répétez l'opération trois fois...
Au bout de la troisième salve, le sorcier émet un son; sélectionnez alors le Sonic pour vous protéger.
Il recommencera son attaque des éclairs; dès lors, réutilisez le pouvoir des statues jusqu'à épuisement.
Voilà! Vous avez vaincu l'infâme sorcier, instigateur de ces tragiques événements, mais vous ne l'avez pas vraiment détruit et pour que votre victoire soit totale, prenez le Magnétic, récupérez l'amulette. A cet instant précis le Dragon se retournera contre son Maître et l'anéantira !

THE END

Sayonara

Il avança prudemment dans le couloir, le bruit de ses pas était calfeutré par une épaisse moquette En tournant sur sa droite, il ouvrit une porte qui se mit à grincer La pièce était sombre et froide Pourtant une lueur se laissait distinguer au fond de la pièce Tout en regardant à droite et à gauche, comme s'il avait peur d'être suivi, il continua à marcher attiré qu il était par cette lumière de plus en plus soutenue Au fur et à mesure qu'il s en approcha, des grésillements vinrent lui chatouiller les oreilles A ce moment précis alors qu'il commençait à distinguer la source la lumière devint insoutenable, aveuglante, une incroyable force l entraînait contre sa volonté vers le foyer Notre homme poussa soudainement un cri strident "Sayooooonnnnaaaaarraaaa" Il venait de franchir le seuil de la connaissance ludique Rejoignez-le en parcourant ces quelques pages

Faites chauffer les moteurs, crisser les pneus, accrochez-vous au volant, le regard droit sur l horizon vous êtes prêt à participer à l une des plus grandes courses de votre carrière Aux commandes de votre bolide de cinq cents chevaux au moins il faudra être de taille à lutter contre les meilleurs pilotes du monde **F1 Circus**, au cas où vous ne l auriez pas deviné est une course de voiture, dernier cri dans le genre Contrairement à Super Monaco GP cette fois-ci l action



F1 Circus

n'est pas vue en trois dimensions, mais du haut Imaginez par exemple qu un hélicoptère soit en permanence au-dessus de vous en regardant verticalement vers le bas, vous aurez une très bonne idée de la vision des circuits que donne cette simulation Très complet quant à ses diverses options, F1 Circus est un jeu qui prime surtout pour la rapidité de son scrolling multi-directionnel Un des plus rapide de la Megadrive Exaltant lorsqu on participe au championnat du monde F1 Circus est une excellente alternative a Super Monaco GP Avis aux amateurs de frissons et d'émotions fortes!

Avec **Dahna Jungle Fighter** on change complètement de registre, puisque ce coup-ci on se retrouve dans la peau d'une jeune et valeureuse guerrière qui n a qu une seule et unique volonté protéger les siens et venir à bout de l'empire du mal qui s'acharne à les rendre malheureux Durant toute votre enfance, le maniement de l épée a été votre lot

Dahna Jungle Fighter

quotidien Du matin au soir du soir au matin, vous passiez vos journées à apprendre à vous défendre Grâce à ces leçons quotidiennes, vous êtes la femme la plus redoutée de la région et vous seule pouvez faire quelque chose contre la menace qui s obstine Dahna Jungle Fighter est un jeu d'arcade comme on les aime, rapide, bien animé et surtout très beau graphiquement l'action y est intense Composé d une dizaine de niveaux Dahna est un jeu dynamique et agréable où les dangers et les surprises vous attendent à chaque recoin N hésitez pas à donner de l'épée, les ennemis sont là pour être égorgés!

Très connu au Japon pour ses diverses aventures, **Valis** est un jeu d action dans le genre de Shinobi Seulement, c est une jeune et jolie lycéenne à la place du guerrier ninja qui est à l honneur ici Au cours d une demi-douzaine de niveaux qui vous entraîneront dans des stations de métro, des cavernes inhospitalières sur les sommets des montagnes de Sibérie Orientale ou bien encore sur le toit des buildings d'une ville futuriste vous serez à la recherche de votre soeur qui a eu la malheureuse idée de se faire enlever sous vos yeux Armé de

Valis

votre épée qui peut augmenter son potentiel en fonction des options que vous récupérez sur le parcours vous devrez dévaster des colonies entières de monstres peu accueillants. De plus, pour vous aider dans des luttes plus dangereuses encore (les monstres de fin par exemple), une option magique permettra à Yuko (l'héroïne) d'aligner d'un coup d'un seul, tout à l'écran. Une réalisation signée Riot.

Deux frères soudés comme les doigts de la main se lancent à bride abattue dans des bagarres de rues dignes de celles de Harlem le samedi soir, et pour cause, leur frangine s'est faite enlever par une bande sanguinaire qui règne sur le quartier. Repus aux techniques de combat avancées, non pas celles des ninjas mais celles des voyous, Willy et son frère jumeau avancent dans la ville à la recherche de leur soeurette. Si vous aimez le

Undeadline

dans une lutte acharnée contre les forces du mal dans des cimetières, des grottes, des ruines et des égoûts répugnants où rôdent des bestioles gigantesques et dangereuses. Pour vous venir en aide, des options transformeront votre arme en une véritable arme de guerre dévastatrice. Agrémenté par des scrollings différentiels sur plusieurs plans, Undeadline n'est pas un jeu facile d'autant plus que les monstres de fin sont particulièrement coriaces et difficiles à abattre.

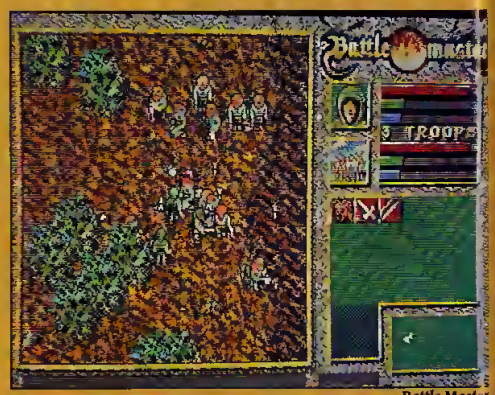
Au temps où gnomes, elfes, nains et hommes ne pouvait pas s'encadrer, une entité d'une infinie sagesse se dressa et sortit de l'ombre pour remettre de l'ordre dans tout cela. cette entité c'est vous. Dans **Battle Master** vous devrez, dans un jeu de rôle comme on n'a pas l'habitude d'en voir sur Megadrive, surmonter bien des épreuves pour que les peuples acceptent leurs différences, pour que les guerres fratricides s'arrêtent et pour qu'enfin la paix renaisse sur le terroir. Bien que Battle Master soit très proche du jeu de rôle, les graphismes ainsi que la façon d'aborder la stratégie satisferont les amateurs de Wargame qui trouveront également leur compte dans cette réalisation. Converti des micros par Arena. Battle Master est un jeu qui devrait plaire aux initiés comme aux non initiés, sa difficulté étant savamment dosée.

F1 Grand Prix

sang et les montées d'adrénalyne, vous allez être gâté. Pouvant se jouer à deux, **Double Dragon II** est un jeu qui naguère, avait reçu un accueil fantastique de la part du public d'arcade (celui des salles de jeu). Alors, si vous voulez bastoner sec, si l'aventure et la violence ne vous font pas peur, pas d'hésitation à avoir, Double Dragon II est pour vous.

Décidément les Japonais semblent apprécier énormément les courses de voitures en ce moment, puisqu'après F1 Circus c'est **F1 Grand Prix** qui arrive que leurs tubes cathodiques. Assez similaire dans son déroulement F1 Grand Prix est également une simulation qui vous fera vivre l'enfer (ou le paradis tout dépend des visions des choses que l'on a) des pilotes de Formule Un. Avec une surface de jeu plus importante, la piste dispose en effet de toute la taille de l'écran pour scroller à une vitesse hors du commun. le choix des nippons ne doit pas être facile à faire. Edité par Varie Corporation, ce jeu comporte seize circuits différents.

Comme y'avait longtemps que l'on ne vous avait pas mis en haleine avec un petit Shoot'Em Up, on va rectifier le tir immédiatement et **Undeadline** de Pal Soft vient à point nommé. Ce jeu de tir à scrolling vertical qui se déroule sur un total de sept niveaux, dont six sont sélectionnables grâce à un menu présent dès le début, vous entraînera tour à tour



Battle Master

Task Force Harrier

Prenez en main le plus beau bijou des forces aériennes de votre armée et allez sauver votre pays de la menace qui lui est faite par un infâme dictateur, tel est le scénario de ce Shoot Em Up à scrolling vertical. A bord du **Task Force Harrier** vous survolerez de nombreux paysages. Qu'importe les paysages, vous n'aurez pas

Joe Montana

le temps de les admirer car l'action prime. Outre les vagues d'ennemis spectaculaires qui fuseront de partout, il faudra également prendre tous les risques pour engranger un maximum d'armes supplémentaires, là est votre seul salut. Composé d'une dizaine de niveaux ce jeu de tir de Treco vous donnera le temps d'un jeu l'impression d'être un nouvel héros, ce qui est une impression toujours assez agréable, non?

Retrouvez le plaisir des simulations sportives avec **Joe Montana Sports Talking Football**. Choisissez votre équipe et participez au championnat américain de football. Contrairement à Joe Montana tout court, Sport Talking se déroule dans le sens horizontal. Agrémenté par un zoom sur l'action en cours, cette simulation a surtout le

mérite de présenter tout au long des parties qui s'enchaînent sur un rythme d'enfer, une voix qui commente en direct toutes les actions du jeu. Extrêmement complet au niveau des techniques d'attaque et de défense Joe Montana II (pour simplifier) est une excellente simulation qui transcendera de joie tous les amoureux -pourtant peu nombreux- de ce sport en France.

Connu par les possesseurs de Master System, **Super Fantasy Zone** débarque au Japon sur Megadrive. Tous les atouts qui avaient fait de ce titre un excellent Shoot Em Up sur la huit bits sont présents ici. Ainsi, on retrouve les graphismes mignons à souhait,

Tecmo World Cup

les scrollings horizontaux sur plusieurs plans, les ennemis à l'allure sympathique mais pourtant si dangereux, le petit dirigeable qui permet d'acheter de nouvelles options avec les thunes que vous aurez gagnées en abattant les vaisseaux ennemis, etc... Se jouant de droite à gauche et inversement, Super Fantasy Zone est surtout plaisant à jouer. Contrastant avec les jeux de tirs spatiaux et sanglants qui sévissent actuellement sur Megadrive, ce jeu de Sunsoft aux allures de bandes dessinées fait actuellement un malheur au Japon.

Voilà voilà ne vous impatientez pas comme ça on arrive! Voici **Tecmo World Cup**, la seconde simulation de football

Super Fantasy Zone

européen sur Megadrive après World Cup Football Ici, vous aurez toutes les opportunités du monde pour justement devenir le champion de ce monde En choisissant le drapeau de l'une des vingt-quatre équipes présentes, il faudra utiliser tout votre sens tactique pour parvenir en finale Dans Tecmo World Cup la plupart des techniques du véritable football sont présentes Des dribbles en passant pas les têtes plongeantes, les retournés, les reprises de volée, les tackle et les passes longues ou courtes, vous n'aurez guère de difficulté pour parfaitement mettre en oeuvre vos connaissances la maniabilité étant tout simplement parfaite Se déroulant entièrement en pseudo 3-D, Tecmo World Cup de Tecmo pourrait bien se positionner comme la simulation de football sur Megadrive

Dans **Trouble Shooter** de Vic Tokai, le destin du monde est entre vos mains Ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal, excellent vous transportera dans la peau d'une nana hyper canon pilote de chasseur inter-stellaire de son état La particularité de Trouble Shooter par rapport aux autres jeu de tirs sur Megadrive est de proposer une option qui vous permettra de diriger deux vaisseaux en même temps à l'écran et ce, dans les deux sens Ainsi vous n aurez aucune excuse pour ne pas exploser les dangereux agresseurs qui débarqueront inopinément d'un côté ou de l'autre de l'écran

Syd Of Valis est un jeu caricatural comme les Japonais aiment les faire Reprenant l'histoire de Valis dont nous vous entretenions quelques lignes auparavant ce jeu de plates-formes présente des personnages assez grossièrement dessinés Du reste toute l'aventure est assez grossière De temps à autre pourtant, vous pourrez récupérer des armes et des options améliorant les capacités de votre épée Doté de différents scrollings sur plusieurs plans. Syd Of Valis est un jeu princi-

Trouble Shooter

Berlin Wall

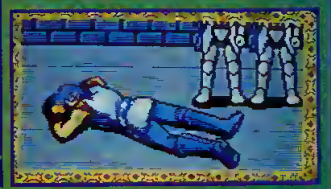
palement destiné aux plus jeunes d entre vous Avec **Berlin Wall** (connu au Japon sous le nom de Wani Wani World qui se prête d'ailleurs mieux à la circonstance et évite les malentendus) vous entrez dans un monde assez sympa qui vous transportera dans la peau d'un dragon Ce jeu de plates-formes aux allures assez familières est en fait une version avant-gardiste d un jeu qui fit fureur sur un vieil ordinateur l'Appie II Poursuivi par des monstres vous devez pour vous échapper, escalader des échelles, creuser des trous pour y faire tomber vos poursuivants puis les éliminer à grands coups de pioche dans la tête Amusant et distrayant à la fois Berlin Wall est un jeu qui peut également se jouer à deux simultanément, ce qui augmente encore un peu plus son intérêt

Syd Valis

Phantasy star

MASTER SYSTEM

Voici enfin la solution complète de cette superbe réalisation qui figure parmi les meilleurs jeux de rôle sur Master System.



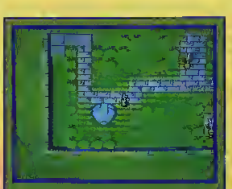
Au début, vous êtes seul à Calmineet sur Palma. Vous commencez l'aventure chez vous ; dirigez-vous vers la droite et vous découvrirez une réserve grise dans laquelle vous trouverez cinquante Mesetas qui vous seront très utiles.

LÉGENDE DES PLANS

H	Escalier qui monte.
B	Escalier qui descend.
T	Un trésor.
X	Une trappe.
?	Une porte secrète.
⊣⊢	Une porte (fermée ou ouverte).

Une fois cet argent en poche, sortez de la réserve pour aller acheter une arme et un bouclier. Avant de sortir de la ville, dirigez-vous vers la maison qui est au coin de la rue. Dans cette maison, se trouve une amie qui est prête à vous redonner tous vos points de vie et de magie gratuitement (ce qui est rare de nos jours !) Maintenant, vous pouvez sortir. (Stop ! Il faut faire une sauvegarde, je vous conseille d'en faire régulièrement, sinon ce n'est pas la peine de continuer.) Restez autour de l'enceinte et tuez des monstres, ce qui vous permettra de récupérer des points d'expérience et de l'argent, avec lesquel vous acheterez des armes plus puissantes par la suite . Quand vous aurez acheté des armes et mis de côté trois cents Mesetas dirigez-vous au port de Palma.

Entrez dans le deuxième magasin pour y acheter le SECRET. Le vendeur ne sera pas d'accord et il vous faudra insister longuement pour qu'il finisse par vous le céder pour la modique somme de deux cents Mesetas (faites une sauvegarde avant de continuer.)



Retournez à Calmine et puis allez au nord-ouest. Dans la maison bleue qui est isolée des autres, parlez à l'homme qui y vit et il vous donnera le "lanconian pot "

Allez voir les gardes. Lorsqu'ils vous demanderont si vous possédez le laisser-passer répondez oui et allez vers le spacioport. Entrez dans l'un des deux magasins, une ravissante demoiselle vous demandera si vous êtes d'accord pour acquérir un passeport dans l'illégalité, répondez NON!! Après plusieurs questions-réponses, elle vous le vendra pour cent Mesetos .
Vous pouvez maintenant vous envoler en direction de Motavia, la planète de sable.

Une fois arrivé à la ville, entrez dans le premier magasin. Le vendeur vous demandera si vous acceptez de payer un million de Mesetas contre un animal doué de pouvoirs extraordinaires (MYAU) . Malheureusement vous ne disposez pas d'une telle somme, alors il vous proposera de vous l'échanger contre le "lanconian pot", dites oui !! .

MYAU c'est l'ami d'ODIN. Il raconte qu'ODIN a été pétrifié par MEDUSA et qu'il porte sur lui un remède qui permet d'annuler ce sort . Reprenez le vaisseau pour retourner sur Palma. Allez dans la grotte qui se trouve au nord de l'enceinte. Il vous faut une torche ou ce n'est pas la peine de vous y aventurer (ayez aussi plusieurs burgers sur vous car la grotte est remplie de monstres, mais rassurez-vous, le labyrinthe est court.)

Voici enfin ODIN en chair et en os Il vous racontera ses aventures lors de sa rencontre avec MEDUSA et vous apprendra aussi qu'elle lui a volé la hache de Lanconian (lanconian axe) une arme très puissante .

En vous promenant, vous finirez par rencontrer ODIN en pierre. C'est le moment d'utiliser l'Asulin que MYAU porte sur lui .

(Cette grotte est très complexe, faites une sauvegarde à chaque étape)
Avant de sortir de la grotte, allez de l'autre côté et vous trouverez le COMPASS qui vous permettra d'aller dans la forêt Eppi. Sortez de la grotte et retournez à Calmineet (n'oubliez pas de passer vou votre amie qui vous redonnera tous vos points de vie et faites une sauvegarde) Vous voilà prêt. Sortez de l'enceinte et dirigez-vous vers le sud. Entrez dans la forêt d'Eppi (grâce au compass), promenez-vous dans le village et parlez au chef. Il vous demandera si vous connaissez la clef des donjons (*dungeon's key*), répondez non et il vous apprendra qu'elle se trouve dans la réserve, à Calmineet.
Maintenant, allez au sud-est de SCION, vous découvrirez une grotte remplie de trappes (plan 2), alors prudence ! le but est de se rendre au dernier étage en-dessous de zéro et de rechercher les skeletons (des horribles monstres très puissants par rapport à votre niveau). Une fois les monstres tués, ils vous laisseront un coffre, ouvrez-le avec méfiance (il y a des pièges) et vous obtiendrez L'IRON FANG qui est une arme puissante pour MYAU. Sortez de la grotte et retournez à Calmineet. Il ne vous reste plus que NOAH à trouver. Pour cela, Il vous faudra explorer une grotte qui se trouve au nord de Scion (cette grotte est simple car la plupart des niveaux sont très courts).

NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 4

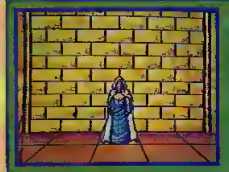
Le but de votre visite est de trouver un magasin (shop) dans lequel on vend le cake (c'est un présent pour le gouverneur.) Achètez-le, il ne vous coûtera que mille Mesetas. Sortez de la gratte, retournez àCalmineet, puis rendez vous au spacioport et partez sur Motavia (Paseo) .

Entrez dans la cave qui se trouve dans la ville .

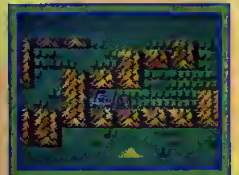
Le gardien vous demandera si vous avez un présent pour le gouverneur, Répondez oui .

Vous voilà dans la demeure du gouverneur qui vous fera passer un petit test pour votre niveau ; ce n'est pas très grave car vous rêvez. Une fois le rêve terminé, le gouverneur vous remet une lettre destinée à NOAH .

La maison de Noah est située au nord de PASEO (la ville.) Allez dans la cave de MAHARU (cave de deux niveaux), la maison de Noah se trouve au dernier niveau.



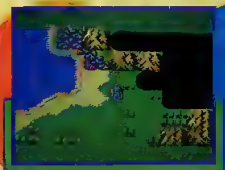
Vous voilà enfin avec Noah , il vous dira qu'il connaît un passage secret à l'aéroport de Palma .
Sortez de la cave et retournez à PASEO. Si ALIS dispose de la magie "FLY" (VOLER) utilisez-là, elle vous sera d'un grand secours (la magie vous ramène à la dernière église que vous avez visitée .) .



Retournez au spacioport et prenez le passage secret ; dans le passage, parlez à l'assistant. Il vous dira qu'il est occupé, alors sortez de l'autre côté et vous vous retrouverez à GOTHIC (un petit village comme on les aime). Sortez de GOTHIC, dirigez-vous vers le nord, vous découvrirez une prison .

Il vous faut passer le robot , puis fouiller les cellules et vous finirez par rencontrer le docteur en personne .

Le docteur vous expliquera qu'il a perdu son robot HAPSBY (quel drôle de nom, mais ce n'est qu'un robot après tout). Ce robot est abandonné dans un village où la rumeur court que les villageois ont la peste (Beurk !!) Sortez de la prison , continuez toujours vers le sud, longez les montagnes vers l'ouest puis remontez vers le nord .



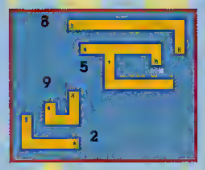
Vous arrivez devant la lave, il faut y aller (ayez plusieurs burgers sur vous car la route qui vous mènera au prochain village est loin). Une fois la lave passée, vous avez un village ; allez-y pour avoir des renseignements et profitez en pour passer vous retaire une santé à l'hôpital (n'oubliez surtout pas de sauvegarder).

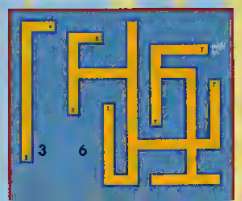
Dès que le docteur sera mort il vous laissera un trésor. Ouvrez-le et vous aurez le lanconian pot (et oui, encore un ! Mais cette fois-ci vous allez le garder jusqu'à la fin de l'aventure). Retournez au dépotoir, entrez dans la maison à la porte bleue. Utilisez le polymtril et, oh ! surprise ! vous verrez le robot .

Retournez à Motavia, dirigez-vous vers le sud-est de cette ville et entrez dans la cave de CASBA . Prenez le seul embranchement , et vous arriverez devant un dragon .

1.- Il faut maintenant prendre le passage qui vous permet de traverser l'océan. Une fois arrivé sur l'autre rive, vous devez passer par la plage car c'est le seul chemin
(méfiez-vous des monstres car ils sont très forts).
2.- Quand vous aurez traversé, vous arriverez devant le dépotoir de BORTEVO (là où se trouve le robot). Pour avoir le robot, on vous explique que vous devez posséder le *"polymtril "* (c' est un liquide qui fait fondre tous les matériaux et qui est particulièrement efficace sur les ferrailles .) sortez du village et prenez le passage entre les montagnes. Allez à l'ouest et vous arriverez devant une ville. C'est la ville d'ABION ; dans le premier magasin il y a le polymtril .

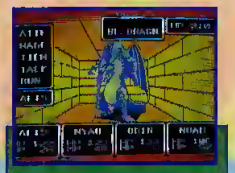
Le robot (napsby) est très content que vous l'ayez sauvé de la rouille. Il vous sera d'une grande utilité car lui seul peut piloter le vaisseau spatial .
Retournez à Ghotic, à la prison, voir LUVENO. Il découvrira avec joie que vous avez le robot et acceptera de retourner avec vous à Ghotic (il faudra insister bien sûr) Pour construire le vaisseau, le docteur aura besoin de son assistant. Alors prenez le passage de Ghotic au spacioport, entrez dans la maison de l'assistant et parlez avec lui. Puis retournez à Ghotic voir le docteur , il dira qu'il est occupé en ce moment et vous demandera de repasser plus tard (vous devrez revenir trois fois de suite). A près avoir avoir payé une certaine somme d'argent, il finira par accepter de vous aider. Prenez la sortie de gauche, le villageois vous laissera passer. Arrivé devant le robot , il vous demandera votre itinéraire. Sélectionnez " UZO " qui est tout bonnement Motavia puis ne faites rien à part acheter des équipements plus performants. Parlez au chef du village qui vous demandera si vous savez où se trouve la *"flûte* (La flûte vous sert à sortir des caves, donjons , grottes et pyramides et vous sera utile à plusieurs reprises). Retournez à Ghotic, une fois dans le village allez au sud-ouest, faites SRCH (chercher) devant un arbre et voilà, vous avez la flûte .





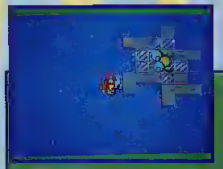
sur le côté gauche de la grille, il y a une sorte de grotte (à l'intérieur il n'y a aucun monstre) . Une fois dehors, vous voyez une maison. Entrez à l'intérieur.

Vous voilà en face du docteur MAD, tuez le ! un conseil essentiel : lorsqu'il vous demandera si vous avez un chat , répondez NON, sinon MYAU mourra sur le champ !

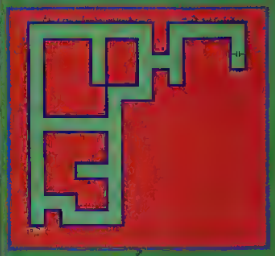


Le dragon que vous devez combattre est un des plus forts (la magie est conseillée dans ce genre de combat) .

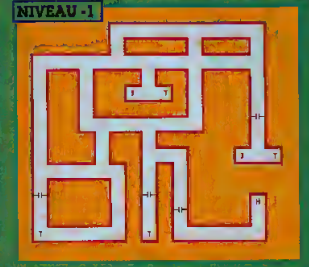
Une fois le dragon mort, il vous laissera un colire. Vous y découvrirez l' "Amber eye " (l'oeil d'ambre) . Reprenez le chemin inverse au utilisez la flûte, puis allez jusqu'à la ville de Casba . Vous pouvez acheter la Landrover pour la modique somme de cinq milles deux cents Mesetas, puis parlez au chef du village Il vous demandera si vous avez déjà entendu parler de "l'Overcraft "(l'aéroglisseur). Répondez non . Alors il vous dira où il se trouve : à Bortevo (village qui se trouve juste après la losse de lave). Retournez au village, fouillez chaque maison et vous finirez par trouvez l'Overcraft

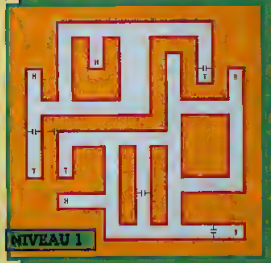


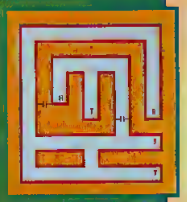
l'Overcraft (l'aéroglisseur) vous sert à aller sur l'eau. Promenez-vous sur l'eau jusqu'à que vous ayez trouvé une ville flottante. Une fois dans la ville, entrez dans la cave.



Vous trouverez un magasin où vous pouvez acheter le *"Gas shield "* (protection contre le gaz). Il vous coûtera mille Mesetas .
Revenez sur Motavia et prenez la direction du nord . Entrez dans les marais puis dans le village. Allez voir le vieillard qui vous demandera quatre cents Mesetas ; vous pourrez savoir où se trouve le *"Miror shield "* (Bouclier de verre) qui est pour ODIN. Le bouclier se trouve au milieu du grand lac au nord de la petite île, près d'un cactus. Allez sur cette île, fouillez-la et vous obtiendrez le bouclier.

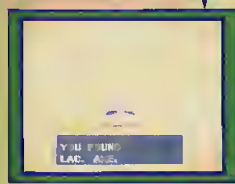




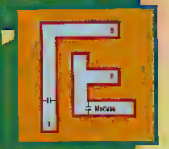


Vous voilà devant Médusa. Attention le combat risque de tourner en sa faveur car elle a le même pouvoir que la créature mythique, celui de la pétrification. j'en connais un qui s'est fait avoir : ODIN. Mais maintenant que vous possédez le bouclier de verre, ODIN ne craindra rien (un petit conseil : . faites une sauvegarde devant la porte.)

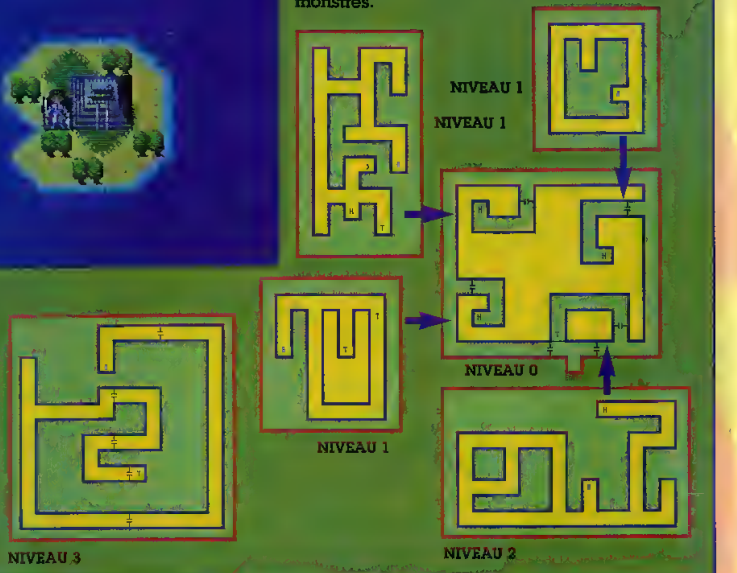
Une fois le bouclier en votre possession, il ne vous reste plus qu'à retourner sur Palma pour prendre la direction de la tour de Médusa qui est à l'ouest de la prison (entre les montagnes). Dans cette tour; il faut être très prudent car les combats ne sont pas de tout repos (je vous conseille d'acquérir des niveaux avant de l'affronter) Médusa se trouve au dernier étage de la tour (là aussi il vous faudra faire une sauvegarde à chaque étage et avoir une provision de burger).

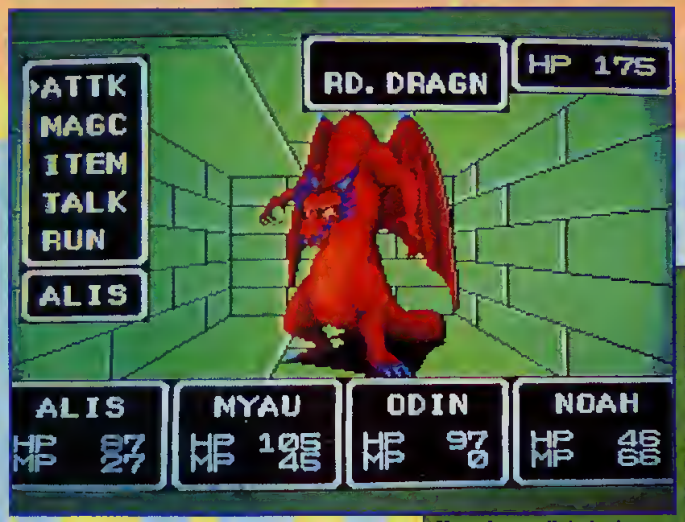


Houra !!!! . vous avez réussi à terrasser Médusa ce n'est pas trop tôt ! Elle vous laisse une arme dotée d'une puissance incalculable c'est la " *Lanconian axe* " (la hache lanconian.)

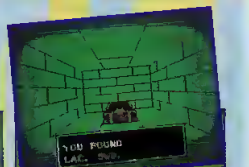


Retournez sur l'eau, mais cette fois ci, pour trouver une île avec une tour. Entrez dans la tour. Méfiez-vous des dragons verts et des autres monstres.

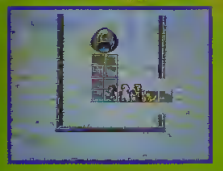




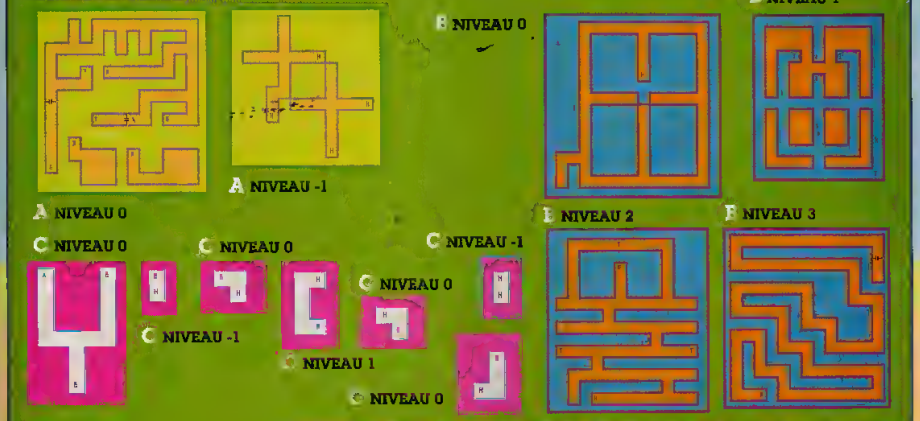
Vous devez atteindre le dernier niveau puis trouver une porte derrière laquelle se trouve le dragon rouge. Tuez le.

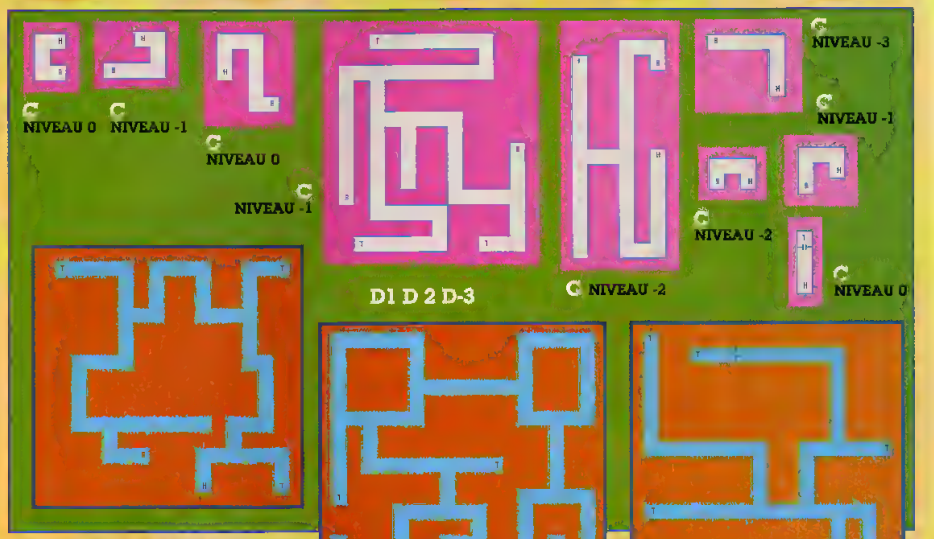


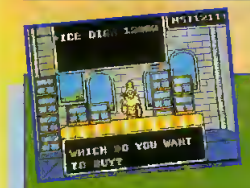
Une fois le dragon tué, il vous donnera la "Lamconian sword," l'épée de Lamconian qui est dotée d'une force supérieure aux autres (cette arme est destinée à ALIS). Sortez de la tour. Retournez à Ghotic, prenez le vaisseau, allez à Skure (Dézoris).



Plans A 0 et A-1
Une fois à Skure, allez au sud (après avoir acheté des armes plus puissantes.) Entrez dans le passage puis trouvez l'autre sortie (méfiez-vous des monstres). Une fois sorti du passage, prenez celui qui se trouve au nord (plan B-1 à B-4) et rebelote, là encore vous devez sortir à l'opposé. Prenez le passage au nord (plan C-1 à C-1), sortez de celui-ci. Vous êtes maintenant arrivé devant une grande clairière de neige (vous ne devez surtout pas aller en direction de l'ouest car vous n'êtes pas suffisamment fort). Alors vous allez prendre la direction de l'est. Prenez le passage (plan D-1 à D-3) et faites la même chose que pour les précédents. Vous êtes dehors. Devant vous se dresse un petit village.

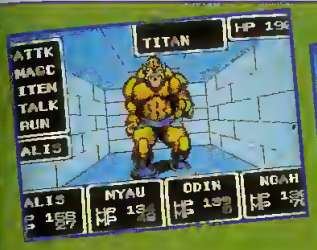






Allez dans ce village et achetez le "*Ice Digger* " (creuseur de glace) qui vous coûtera entre onze et douze milles Mesetas.Vous voilà en possession du creuseur de glace. Reprenez le passage puis une fois dehors, prenez la direction de l'ouest (qui vous tera faire le tour de la planète) En fait, vous devez trouver une montagne.

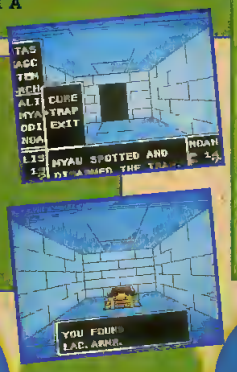
Foncez avec le creuseur de glace jusqu'à une grotte.
Cette grotte est très courte.



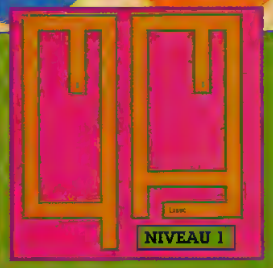
Vous verrez une prison (excusez moi c'est plutôt une morgue . Qui dit morgue, dit ZOMBIS (au secours !!!) Frayez-vous un chemin sanglant parmi eux, car c'est le seul moyen de vous en débarrasser .

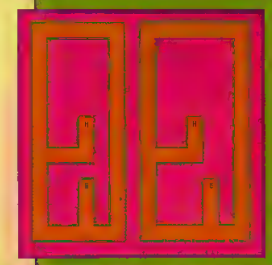
Une fois à l'intérieur, vous devez trouver un où deux TITANS, bien sûr, ils doivent mourir si vous voulez posséder le Prism .
Je vous conseille de faire la magie Fly d'Alis pour retourner sur Palma pour vous régénérer et faire le plein de victuailles (BURGER). Puis, reprenez le vaisseau, retournez à Skure, reprenez les passages jusqu'à la clairière puis foncez vers l'ouest et remontez au nord.

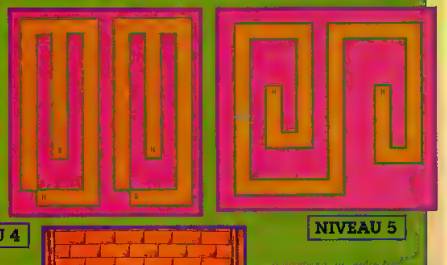
Vous arriverez à trouver une porte piégée que seul Myau peut désamorçer avec TRAP ; entrez et vous aurez la "*Lanconian Armor* " qui, je vous rappelle est pour ALIS. Sortez de la morgue puis allez au sud ouest , vous trouverez un passage (plan sur cette page) . Prenez le et comme pour les autres, sortez de l'autre coté.

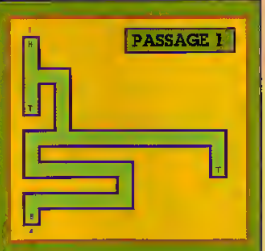


Vous devez prendre la direction nord-ouest. Vous appercevez une tour dont l'intérieur est rouge. Entrez dans la tour où vous devez atteindre le dernier étage, (voir photo) ; trouvez un DEZORIEN, échangez l'Amber eye contre la "Torch ". Sortez de la tour.

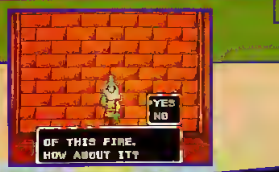








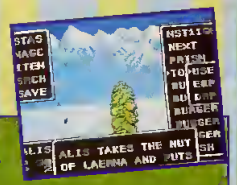
Maintenant, prenez la direction nord-ouest. Il y a une grotte (plan), allez-y. Il vous faut aller non pas en haut, mais à l'opposé de l'entrée car dans celle-ci, il n'y a qu'une sortie.



Vous devez trouver une porte fermée. A l'intérieur, vous obtiendrez le "Lanconian *shield* " le bouclier de Lanconian.

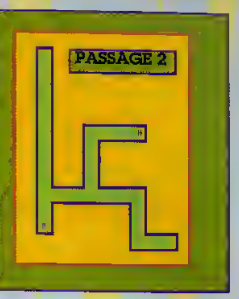
Sortez de la grotte (vous voilà en possession de tous les Lanconian qui sont destinés à ALIS.) Retournez au village pour faire le plein de Burgers et aussi pour vous guérir . Sortez du village, prenez le passage ensuite reprenez l'autre qui se trouve au nord.

Vous voilà arrivé Utilisez le creuseur de glace et vous découvrirez un passage à travers la glace.

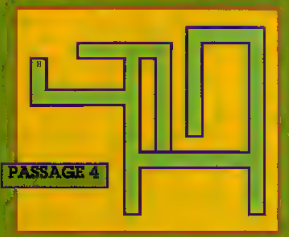


Descendez jusqu'à ce que vous trouviez un sapin isolé des autres, utilisez la torche et Myau va pouvoir prendre les "Laerna nuts " (il le fera automatiquement .)
Voilà ! vous avez fini sur DEZORIS. Retournez sur Palma. Une fois sur Palma (après vous être remis de vos blessures et avoir fait le plein de nourriture), retournez sur Motavia.

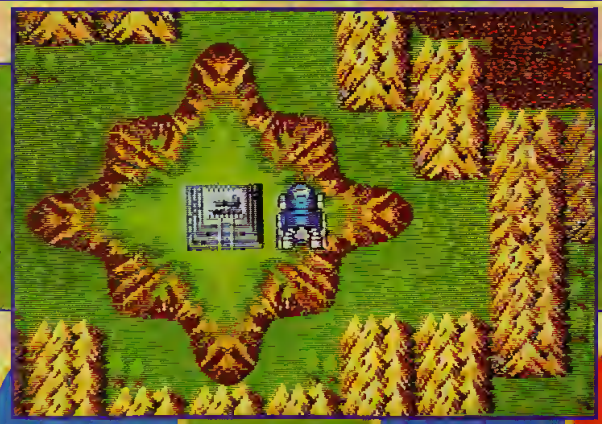
Prenez la direction des montagnes, au sud du lac où vous avez trouvé le miror shield , il y a une grotte à cet endroit.

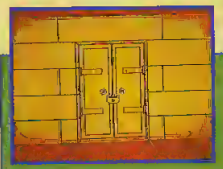


Trouvez le maître de Noah (TAJIMA). Le maître vous demande de vous battre,
alors combattez-le. (Ce combat se passe entre le maître et Noah mais rassurez-vous, si vous le tuez il réapparaîtra). Après avoir vaincu Tajima , celui-ci vous remettra le "Frad mantle" le manteau frad.
Sortez de la grotte et retournez sur Palma .
Allez dans la forterresse qui se trouve au nord de Scion (plan). Ouvrez la porte magique grâce à la magie de Noah "open" (c'est une sorte de prison avec plusieurs lieux à visiter). Au bout d'un moment, vous verrez un robot. Il vous demandera si vous avez un laisser-passer. Répondez non. Alors le robot ne vous laissera pas passer et vous devrez le combattre. La sortie se trouve en face de vous. Utilisez la0 Landrover puis entrez dans le passage qui vous fera traverser les montagnes (plan).



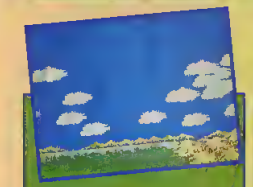
Toujours avec le Landrover passez par la lave et vous voilà devant la tour de BAYA. Là, on ne rigole plus.



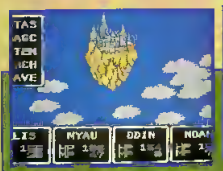


Maintenant, vous devez absolument trouver le cristal et la clef des miracles. Tout d'abord, regardez sur le plan ou le Cristal est situé. Ensuite, entrez dans la maison et regardez les photos. Voilà, vous avez le cristal !!!. Pour la clé des miracles, regardez toujours le plan (autrement débrouillez-vous !) Attention, le trésor est piégé ! Dès que vous avez les deux objets, il

ne vous reste plus qu'à trouver le vieillard qui vous dira qu'un passage (ENCORE !) vient de s'ouvrir. Allez-y et montez jusqu'au dernier étage, là aussi voir le plan .



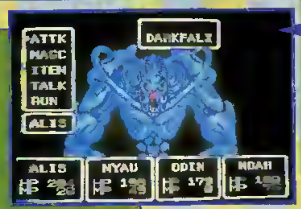
Je vous laisse admirer le paysage, que c'est beau vu d'en haut ! !



Utilisez le prisme, ensuite les nuits et volez en direction du château. Un garde vous attendra avant d'entrer dans la demeure de LASSIC.

Entrez dans le château de LASSIC (plan) et tuez-le. VICTOIRE !!! LASSIC EST MORT !!. . . .

PASSAGE 5-2



Vous voici devant DARK FLAZ, ce n'est vraiment pas du gâteau. A vous de trouver la technique pour le battre. Bonne chance!

PASSAGE 5-3

Mais ce n'est pas la fin. Non, rassurez vous, le monstre n'est pas loin. Alors faites un FLY et allez sur Motavia, plus précisément chez le gouverneur, qui vous donnera accès à un petit labyrinthe rempli de créatures particulièrement dangereuses (plan) . Vous devez vous laisser tomber deux fois dans une trappe et aller à droite. Puis au troisième coin, faites trois pas, tournez et foncez vers la gauche. Un passage secret se trouvera alors devant vous.

Dossier réalisé par LAURENT et FRANCK.

CONCOURS

PIXISOFT
LES JEUX D'ENFER !
1 RUE DE METZ, 31000 TOULOUSE. Tél.61.23.48.02

MEGAFORCE

- LES QUESTIONS -

1) Dans quelle ville se trouve le magasin PIXISOFT?
2) A quelle date le " Train Sega" passera-t-il à Toulouse?
3) Quelle est la somme de tous les chiffres contenus dans la publicité PIXISOFT en page 109?

- LES LOTS -

1er prix: 1 MEGADRIVE.
Deuxième prix: 1 GAME GEAR.
Du 3ème au 10ème prix: 1 cartouche MASTER SYSTEM.
Du 11ème au 17ème prix: 1 poste radio.
Du 18ème au 21ème prix: 1 accessoire pour bolides.
Du 22ème au 30ème prix: 1 pin's MEGAFORCE.

- LE REGLEMENT -

1) PIXISOFT et MEGAFORCE organisent un concours qui sera clos le 15 avril 1992 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de PIXISOFT et MEGAFORCE.
3) Le gagnant sera tiré au sort parmi l'ensemble des bulletins de participation originaux.
4) Les gagnants seront prévenus individuellement.
5) Les cadeaux, les gagnants seront désignés par ordre de tirage au sort, et les bulletins volants, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.

BULLETIN DE PARTICIPATION

à découper et à renvoyer à MEGAFORCE, Concours PIXISOFT, 100 Ave du Général Leclerc, 93500 Pantin avant le 15 avril à minuit

Nom ..... Prénom ..... Age .....
Adresse: .....
Code postal ..... Ville .....
Modèle de votre console .....
Réponse 1 ..... Réponse 2 ..... Réponse 3: .....

MEGADRIVE

BuckRogers

ELECTRONIC ARTS

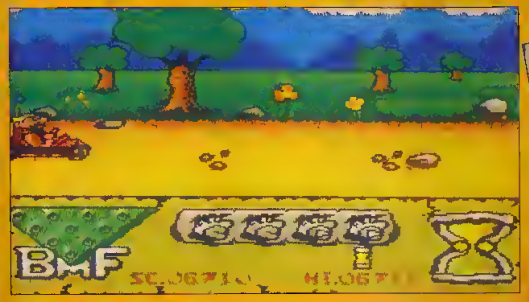
En 1995, le célèbre Buck Rogers est envoyé combattre les forces installées sur la station orbitale russe Masterlink. Les Etats-Unis ont en effet une peur bleue des missiles russes pointés sur eux. L'attaque est réussie car la base est détruite mais deux problèmes de taille se posent : primo, Buck Rogers est dans le coma et son corps gelé dérive dans l'espace, secundo, les russes ont arrosé les Etats-Unis de missiles balistiques. Résultat : la Guerre du dernier souffle (nucléaire of course) détruit tout ce qui traîne sur Terre. Trois blocs renaissent des cendres du monde : l'Alliance Russo-Américaine (la RAM), l'Euro-Bloc et le consortium Indo-Asiatique. Nous nous retrouvons en 2456 alors que ces trois alliances ont colonisé toute la galaxie et que la RAM règne en maître despotique sur la Terre. La NEO (Nouvelle organisation Terrestre) tient vaillamment tête aux forces de la RAM sur Terre. Buck-esquimau Rogers ayant été retrouvé (c'est un miracle!) et décongelé, vole au secours des rebelles de la NEO. Vous êtes Buck Rogers et vous allez visiter des planètes, des lieux hostiles, des complexes immenses, défendre la Terre, combattre sur le sol et dans l'espace, bref, crapahuter sur Megadrive! Tout est géré à l'écran : la vue du décor dans lequel vous évoluez en 3D isométrique, les personnages et leur milliard de caractéristiques, etc. Un jeu d'aventure passionnant, vaste et dans un monde de science-fiction qui rappelle les séries télévisés telles Star-Trek.

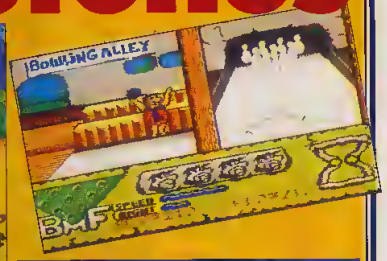
SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

MASTERSYSTEM

TheFlintstones

TheFlintstones





GRANDSLAM

Voilà un jeu qui est bon ! Tiré de l'une des séries de dessins animés qui fit le succès de la firme américaine Hanna et Barbera dans les années soixante, et de nos jours parce que toujours d'actualité aux States et en Europe, The Flintstones ou la famille Pierrafeu déboule sur votre console favorite. En voilà une drôle d'aventure pour ce pauvre Fred, tantôt transformé en maîtresse de maison et babysiter, puis en joueur de bowling invétéré (quoi de plus normal pour un bon père de famille aux U.S.A, même à l'âge de pierre) voire même en secouriste sur un chantier : il n'est pas un moment dans la vie de notre héros où il n'y ait la moindre catastrophe. Heureusement pour Fred, vous êtes là pour lui venir en aide. Et dieu sait qu'il en a bien besoin.

Le jeu comporte quatre scènes. Dans la première, Fred se verra confier par sa tendre épouse Wilma la pénible tâche de repeindre le mur du jardin tout en gardant leur petite fille. Seulement voilà, la travail serait de tout repos si la fillette en question ne mettait pas les bouts toutes les cinq minutes ou ne venait pas poser des grafitis sur ledit mur et si, pour parfaire le tout, notre crô-mignon n'était limité dans le temps. Si vous parvenez à accomplir votre boulot dans le temps qui vous est imparti, vous passerez au stage suivant. Ce dernier mettra en scène Fred et son compagnon tous deux en route pour le bowling. Ici, votre intervention consistera à ce qu'il arrive à bon port et ainsi de suite.

Mi-rôle mi-aventure, ce jeu mérite toute votre attention sur le principe qui n'est pas sans rappeler les tous premiers du genre que l'on trouvait sur micro. La réalisation bien que simple, mérite votre attention. Les graphismes vous plongent bien dans l'ambiance des cartoons qui firent le bonheur de bien des grands et encore des petits.

C'est joli, mignon tout plein.

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

PING

MEGADRIVE

DESERT STRIKE

RETURN TO THE GULF

ELECTRONIC ARTS

Après la guerre que du Golfe Les américains croyaient en avoir fini avec cette région désertique et pensaient avoir éliminé toute source d'hostilité avenante a l egard de leurs allies présents dans cette région Eh bien ils se trompaient ! Un tyran s'assurant des bons et loyaux services des ses généraux avait investi un pays tout entier afin d y installer sa dictature, s accaparant ainsi toutes les richesses pétrolières et industrielles de celui-ci Mais il est bien évident qu un tel acte ne pouvait rester sans réponse de la part des américains décidés à rétablir l ordre, chronologiquement perturbé par une puissance en mal d'un expansionnisme certain Evidemment et afin de s'assurer une certaine protection la force en question donna l ordre à ses troupes de capturer des ressortissants présents à ce moment dans le pays, pour les garder en otages, les plaçant par la même occasion sur des sites stratégiques

Comme vous pouviez vous en douter la mission consiste donc d'abord à libérer les otages et dans un second temps à annihiler le potentiel militaire ennemi Pour ce faire vous serez aux commandes du fameux helicoptère de combat type Apache fer de lance des troupes aéroportées de l U S Navy et des groupes d interventions de l'armée de terre

Le jeu se compose de plusieurs missions que vous devrez accomplir aux commandes de votre engin destructeur

Arme de missiles air-sol (signalons que le nombre de ce dernier est limité de roquettes et de mitrailleuses, le joueur devra décoller d un porte-helicoptères afin de rallier la terre ferme et par la même occasion une base avancée où il pourra en cas de nécessité se reapprovisionner en munitions et carburant

Au Départ de chaque opération vous assisterez à un briefing pendant lequel on vous désignera l objectif de la mission

Attention l ennemi se défendra farouchement, ne soyez donc pas étonné de voir alors quelques soldats vous tirer dessus avec comme seule et unique protection, un arbuste (mais y sont fadas ces mecs là)

Sachez tout de même qu il vous faudra faire face à toutes sortes de véhicules (jeep chars d'assaut, avions etc) et d armes (disséminées ici et la sur le territoire Il arrive par ailleurs assez souvent que l hélicoptère soit a court de carburant, auquel cas, en utilisant votre radar vous pourrez savoir ou l ennemi stocke ses réserves de fuel

Le point fort de Desert Strike est avant tout basé sur le réalisme des actions à mener et sur les animations dignes des meilleurs dessins animés

Le pilotage quoique très similaire a celui d un véritable hélicoptère demeure plus simple et l écran de contrôle donne à tout moment les indications nécessaires au bon déroulement des operations

Si vous aimez les simulations de guerre au réalisme époustouflant, ce soft est pour vous Une fois de plus avec Desert Strike Electronic Arts signe encore un hit

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

ZAPPING

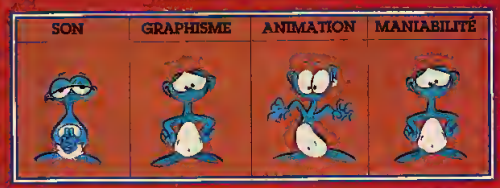
MEGADRIVE

Pacmania

TENGEN

Mr Pacman [illegible] de retour Cette fois les affreux fantomes vont en prendre pour leur matricule Pacmania n est autre que adaptation 3D du celebre Pacman qui fi jadis un véritable carton dans les obs[illegible]res salles arcade Notre glouton reprend donc du service et ce dans de nouveaux labyrinthes dont la [illegible] elle perspective fait froid dans le dos Le principe reste le même la petite boule jaune doit toujours [illegible]mpiffrer de petits cachets ains que de pasti les vitaminees en evitant expressément toute rencontre for[illegible] avec un des revenants sous peine de se voir ampute d une vie Contrairement a la version précédente, [illegible] "boulopodes de service peut eviter ses adversaires en sautant par-dessus, de même qu il peut diriger [illegible] sauts ce qui avere d une grande utilite quand ce dernier se retrouve coincé entre deux vilains fantômes [illegible] une vulgaire saucisse entre deux tranches de pain si vous voyez le décor Si toutefois cela ne suffit [illegible] ui reste la possibi ite d aller avaler une des quatre vitamines que l'on aperçoit dans chaque angle a [illegible] les niveaux ette dernière une fois absorbee confère au Pacman une totale invulnerabilité et en pri[illegible] un appétit des plus terores generalement fatal pour le ou les pauvres spectres qui auraient eu le mal[illegible] de traîner dans les parages Il existe des pastilles (ou options) de couleurs différentes qui permettent a [illegible] héros de se deplacer plus vite ou de sauter plus haut etc Sans compter les multiples bonus apparais[illegible] sous forme de ru ts

[illegible]aphismes sont particulièrement soignes aux roisieme et quatrième stages, helas tout l ensemble [illegible] e personnage se revele un peu trop lent au premier niveau Mais cela n'empêche pas que Pacman demeure ujours aussi amusant

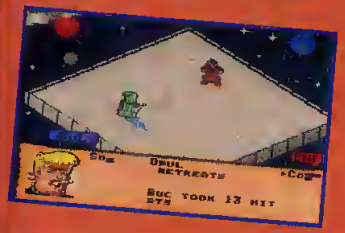


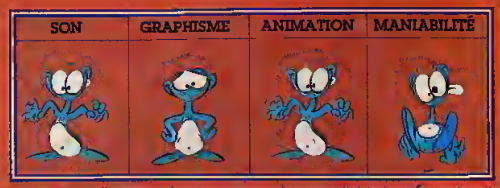
MEGADRIVE

Rings of Power

ELECTRONIC ARTS

Le monde d Ushka Bau était plongé dans les ténèbres eternels lorsqu apparut dans un éclair divin Nexus et sa Baguette de la Creation Ce demi-dieu créa grâce à ce sceptre magique un monde paradisiaque dans lequel les hommes vivaient en harmonie Mais le démon du Mal, Void, veillait et ne supporta pas cette profusion de bonheur Il déroba la baguette et mit fin à l'Age d Or pour le remplacer par l'Age du Chaos Durant 66 ans un cataclysme d horreurs et de malheurs ravagea le royaume Puis les deux géants, Nexus et Void s affrontèrent dans un face à face final pour la propriété de la Baguette de la Création C est la domination du monde par le bien ou le mal qui fut mise en jeu lors de ce combat de titans Le résultat déplorable de cette rencontre au sommet fut que la baguette brisée en deux chacun partit dans son coin avec les morceaux (des anneaux magiques) dans le but de les cacher afin que l autre ne les trouve jamais Les 500 ans qui suivirent firent de cet épisode une légende le mythe des anneaux du pouvoir Vous êtes un jeune étudiant en sorcellerie et décidez de partir à la recherche de ces fameux anneaux Vous faites partie d'une équipe constituée d un chevalier, d un illusionniste, d un archer, d un enchanteur et d un nécromancien Le but du jeu est de parcourir le monde d Ushka Bau et d acquérir de l'expérience afin de pouvoir lutter contre les ennemis qui se trouveront sur la route des anneaux La baguette reconstituée Nexus pourra enfin de nouveau créer un monde de paradis Ce jeu d'aventure vous permet de contrôler plusieurs personnages à dominante magicienne, les faire discuter combattre et parcourir des décors variés en vue 3D isométrique qui scrollent selon les mouvements

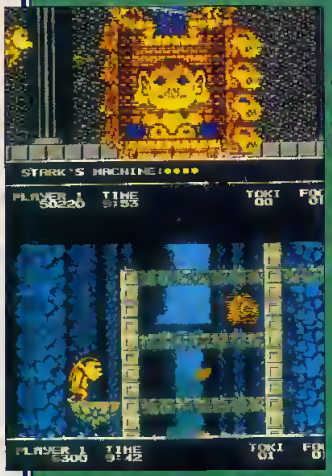




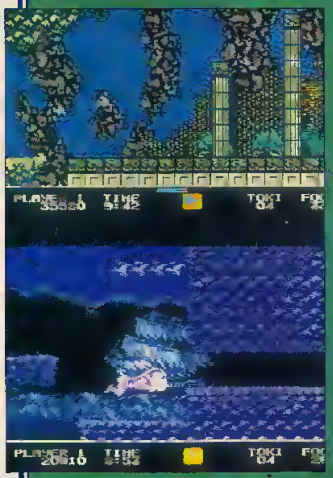
ZAPPING

MEGADRIVE

toki



SEGA



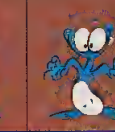
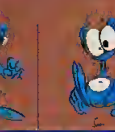
Toki c'est le nom d'un valeureux guerrier des âges farouches. Réputé comme le meilleur de tout le pays, droit, loyal et courageux, il vivait paisiblement avec sa tendre et douce au beau milieu d'une vallée enchanteresse. Seulement voilà, un démon sorti d'on ne sait où et dont la passion première était de semer la terreur ou le désordre quel que soit le lieu où Môssieur apparaissait, ne put supporter un tel bonheur.

Par jalousie ou parce qu'il n'y avait pas plus malin, ce dernier ne put s'empêcher de troubler l'existence du malheureux couple. Enlevant la belle, il lança un nouveau défit au talentueux chevalier des temps passés. Mais c'eut été trop facile alors pour alourdir la pénible tâche de Toki, il le transforma en un vulgaire singe.

Adapté du même jeu qui fit une arrivée fracassante sur borne d'arcade, Toki fait partie des jeux de plateformes dans la plus pure tradition avec tous les éléments que cela comporte. Chaque stage de compose de trois niveaux au bout desquels vous affronterez un boss. Il existe plusieurs type d'options qui permettent à Toki de foudroyer d'un crachat tous les ennemis et monstres avec qui il croise le fer, mais aussi de faire littéralement exploser des blocs de pierres. Cependant certaines armes se révélent inefficaces par endroit, et seul le fait que Toki puisse tirer en diagonale ou verticale peut le sauver.

L'ambiance n'est pas sans rappeler l'époque où jadis, les grands reptiles faisaient la loi sur terre.

Les graphismes sont soignés mais peu colorés, par contre les animations et tout particulièrement les scrollings différentiels (un total de trois plans), sont fluides à toute épreuve. On peut vous assurer que l'effet de profondeur en est des plus saisissant. Sympathique à souhait, ce jeu vous fera passer de longues heures sans que vous vous en rendiez compte.

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ
			

MEGADRIVE

HELLFIRE

TOAPLAN

Décidément notre espace est bien convoité. Si se ne sont pas les Kenerviens qui viennent nous envahir, se sont ces salopa. de l'Empire qui arrivent tout pimpant pour semer la zizanie dans notre galaxie. Bref c'est toujours la même chose et y a pas moyen d'être peinard plus d'un siècle sans voir se radiner la tronche enfarinee une bande d'ectoplasmes de vilain z'extraterrestres.

Hell Fire bien qu'étant un vulgaire shoot'm up n'en reste pas moins l'un des meilleur si ce n'est le meilleur shooting game disponible actuellement pour la Mega Drive. Côté scenario pas grand chose de bien novateur, pourrait-on dire, ne fait son apparition. Vous incarnez donc le vaillant pilote qui au mépris de sa vie entreprend de sauver des milliard d'innocents que des empaffés d'êtres venus d'ailleurs, apprête à exterminer sans raison aucune, si ce n'est prendre possession de la planète pour y construire des bases avancees en vue d'un colonisation des mondes avoisinants.

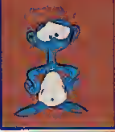
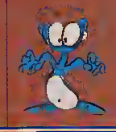
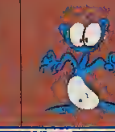
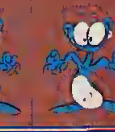
Comme je vous le disais au début, rien de nouveau dans la conception ou dans l'idée à proprement dite. Le jeu se déroule sur une scrolling horizontale sur deux plans, ou plus pour être plus précis en différentiel. Les décors sont varies et très colorés. Il existe tout un tas d'options qui permettent au joueur d'envoyer des missiles à photons dans toutes les directions, y compris par derrière.

Bref a y regarder de plus pres on ne remarque rien de bien extraordinaire dans la réalisation.

Et pourtant, ensemble est parfait, génial, à la limite du dantesque. Si si c'est vraiment un super jeu. Bourre de détails qui font que c'est canon !

Sans parler des animations des vaisseaux ennemis.

bref c'est un super shoot'm up qu'il ne faut absolument pas rater !

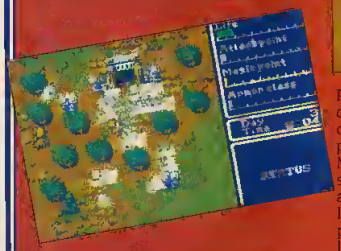
SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ
			

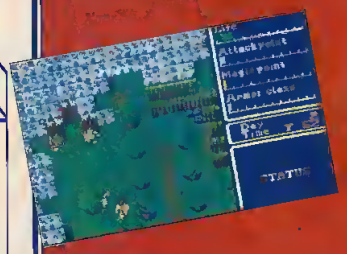
ZAPPING

MEGADRIVE

SUPER HYDLIDE

TE-SOFT





Parmi les rares et très bon jeux de de rôle/aventure actuellement disponibles sur la Mega Drive Il faut tout de même signaler que certains, dont Super Hydlide ne font pas partie de ce que nous pourrions appeler les grands hit Certes!
Mais pour sa défense, il faut tout de même vous signaler que la saga des Hydlides a débuté en 1986, c'est-à-dire il y a près de six ans Remarquez cela n'excuse pas les graphismes simplistes qui, à l'époque se révélaient relativement fournis Aujourd'hui et comparé à ce qui se fait, Super Hydlide fait bien pâtre figure mais
l'important dans un jeu de rôle réside dans l'intérêt que le joueur va lui porter et là il faut admettre que le scénario est plutôt bien torché Je dirais même qu'il est carrément coton Un vrai Délire
Bref y a d quoi faire à ce niveau-là Vous devrez donc retrouver plusieurs livres qui vous permettront d'affronter le démon Côté scénario rien de bien novateur le principe reste le même vous devez chercher bon nombre d'objets et ustensiles de cuisine ainsi que des messages qui vous permettront de progresser sans trop de mal L'ensemble du jeu se déroule sur une 3D plongeant dans une fenêtre Le joueur peut à tout moment s'il le désire, paramétrer son personnage selon telle ou telle situation Dans chacun des mondes visités il y a un démon Si vous voyez ce que je veux dire
Bref, un véritable supplice pour les spécialistes du genre

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

En Détresse

QUESTIONS

GAME GEAR

N°50001
PSYCHIC WORLD
Je voudrais savoir comment battre le 1er dragon? Marc
Comment faut-il faire pour passé la faby rinthe de la forteresse (monde 4)? Thomas

N°50002
NINJA GAIDEN
J'ai entendu que dans Ninja Gaiden il y a des codes Comment faut-il faire? Nadine
Dans le MEGA FORCE N°4 vous parlez d'un ecran pour des mots de passe pour aller au niveau suivant. Je voudrais savoir comment on fait pour faire apparaître cet écran car je suis à chaque fois obligé de reprendre une partie de l'acte 1. Je craque! Stéphane

J'ai un problème au 4ème tableau, je n'arrive pas à tuer le 2ème monstre (il ne suis pas, d'ailleurs s'il y en a d'autres après) Comment fait-il faire? Existe t-il un select round dans ce jeu? si oui, comment faire? Frédéric

MEGADRIVE

N°50003
WONDMEN THE FOREST
Dans ce jeu (japonais) comment faire pour ramasser tout l'argent d'un seul coup sans revenir en arrière? Nuno

N°50004
GAIN GROUND
comment faire pour battre le Boss du 50ème round?Nuno

N°50005
THUNDER FORCE 3
Au secours !!! Je bloque sur ce jeu Dans le tout dernier niveau (ORNE BASE) la machine dont la salle est occupée par 4 blocs géants me barre la route Est-ce le dernier ennemi? Comment éviter ces blocs? Guillaume

N°50006
SWORD OF VERMILLION
Pourquoi, dans le jeu me-je jamais trouvé ni le "Kulm Vase", la "Crimson Armor" et le "Saffire Shield ? Est ce que le "Vase", la "Bomb" et le "Book" trouvés (malheureusement) chez le marchand d'objets de Malige, ont-ils une force ou magie spéciale? Ou est-ce que le "Mega Blast" trouvé dans Barrow? Cédric

N°50007
THE IMMORTAL
Dans le Mega force N°4 j'ai trouvé les numéros de codes pour choisir son niveau de jeu mais que dois je faire comme mouvement et quel objet je dois avoir pour passer du niveau 0 1 1-2 2-3 et ainsi de suite ? Franco
Comment, une fois les 3 anneaux récupérés, passer le niveau 4? Seul indice, il faut les placer autour du triangle Mais comment? Venez vite à mon secours Steph

N°50008
SHADOW OF THE BEAST
Je n'arrive pas à tenir plus de 2 minutes dans le château Existe t-il un code pour obtenir des vies infinies ou des continues? Cyril

N°50009*
ROAD RASH
Comment faire pour avoir le Diable 1000 et arriver au 5ème stage avec un code? Rudy

N°50010
QUACK SHOT
J'ai un très gros problème qui commence à m'énerver Je n'arrive pas à passer dans le monde de l'Egypte dans la pyramide Le mur s'abaisse et m'écrase Aidez moi ! Anaïs

J'ai deux problèmes
1- Quand je suis dans les ruines (dans la pyramide) à la dernière pièce un bloc vient fermer la pièce et m'empêche de sortir tandis que du plafond, un bloc de pierre s'abaisse et vient m'écraser J'ai essayé de grimper au mur (avec les ventouses rouges) mais je n'ai pas assez de temps (même en entrant dans la pièce à pas accélérés avec la touche A du joypad)
2- Comment faire pour trouver les ventouses vertes? Celles qui permettent au pôle sud de tirer sur l'oiseau et de s'y accrocher pendant son vol Laurent

N°50011
THE REVENGE OF SHINOBI
Je n'arrive pas à sortir du labyrinthe dans le niveau 2 du district 8 Julien
Lorsque j'arrive au niveau 8-2 (dans le labyrinthe) je ne sais pas où aller j'ai fait presque toutes les pièces sans trouver la solution Laurent

N°50012
SPIDERMAN
Dans Central Park j'ai réussi à tuer l'homme sable mais je n'ai pas la clé Après Kingpin fait une intervention TV et quelques instants plus tard, GAME OVER apparaît Où se trouve la clé? Comment l'attraper? Existe t-il un select zone? Manuel

N°50013
JEWEL MASTER
J'ai un problème après le grand dragon qui vous donne le dernier anneau ou l'avant dernier on se dit ouf ! il est mort on va passer à l'étape suivante Hé bien, non ! Le programmeur du jeu a rajouté un 2ème dragon Mais alors comment le tuer? Ce n'est très rapide et en outre il me reste que 2 jauges sur 6 de vert Grrr !!!

N°50014
SONIC
Comment fait-on pour battre ROBOTNIK dans le labyrinthe zone?GuyHelp ! help ! Je suis coincé a Scrap Brain Zone" act 2
Existe t-il des vies infinies dans ce niveau, des invincibles ou même des passages secrets? Christophe
Je ne peux pas accéder au select round Je fais pourtant haut, bas gauche droite mais je n'entends pas le "ding" prédit. Cédric

N°50015
PHANTASY STAR 3
Dans la 2ème génération sur la 3ème planète il me donne une pierre et que faire? Dans le livre il parle d'un déroyat et d'un sous-marin mais comment l'obtenir?Yann

N°50016
SUPER THUNDER BLADE
J'ai un gros problème Je n'arrive pas à passer le 2ème monde Existe t-il un select round comment y accéder? Ou bien peut-on avoir des vies infinies et comment faire pour les avoir? Loulou

N°50017
ZOOM
Combien y a t-il de stage? est-il possible de choisir ou d'obtenir des vies infinies? Florance

MASTER SYSTEM

N°50018
THE NINJA
Peut-on avoir des vies infinies dans ce jeu? Si oui comment? Christophe
Mon grand frère est arrivé à la fin de la 12ème étape et on le fait recommencer à la 10ème étape que doit-il faire? Somaine

N°50019
R-TYPE
Aidez-moi ! Cela 2 mois que je cherche BURADO Je fais le tour du jeu 2 fois, je vais au super stage mais je ne le trouve pas Existe t-il d'autres super stages? si oui ou sont-ils? Comment s'appelle le chef du super stage (au 4ème tableau)? David

N°50020
THUNDER BLADE
Je suis coincé sur me sega master system dans ce jeu Dites moi vite comment passer la mission 2 du stage 4? Existe t-il une astuce pour avoir des vies infinies?Laurent

N°50021
BONANZA BROS
Existe t-il un code pour recommencer là ou on a perdu? Gaëlle

N°50022
PHANTASY STAR
J'ai trouvé les 3 véhicules mais il me manque l'armure en laconian Où se cache Lassic? Je n'arrive pas à le trouver Aidez-moi à terminer mon jeu Gilles

N°50023
SUPER MONACO GP
J'arrive jusqu'à la fin toujours premier mais n'ayant pas été classé du 14ème au 16ème grand prix, le classement apparaît à la fin et ensuite "game over" Existe-t-il ou ou non un trophée à la fin du jeu? Si oui comment le voir sur l'écran? Franck

N°50024
AERIAL ASSAULT
Comment destroyer le 4ème boss?Grégory

N°50025
TIME SOLDIERS
Existe t-il un truc pour avoir des continues à ce jeu? Frédéric

N°50026
CYBORG HUNTER
Peut-on avoir des vies infinies? Frédéric
Où se trouve le boucher? Le pistolet?
Comment accéder aux couloirs D, E, F, G,?
Et comment battre Cytra? Raphaël

N°50027
LORD OF THE SWORD
Je n'arrive pas à vaincre le 3ème monstre (le pirate) Existe t-il des codes secrets? Guillaume

N°50028
POPULOUS
Je croyais qu'il n'y avait que 5000 tableaux et j'arrive au 5191ème En outre à partir du 5118ème tableau (Suzzelow) tous les autres codes s'affichent et m'empêchent de reprendre au tableau où j'en perdu Existe t-il un code ou une astuce pour arriver à la fin du jeu? Laura

N°50029
ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD
J'arrive jusqu'au village mais je ne trouve pas le mot de passe pour aller dans le magasin de jeu vidéo Pouvez-vous m'aider? Sabrina

N°50030
FANTASY ZONE 1
Existe t-il une astuce pour avoir des vies en plus? Christophe

N°50031
OPERATION WOLF
J'aimais voulu savoir s'il existe une astuce pour terminer ce jeu ou s'il y a un moyen pour perdre le minimum de vies ou avoir des grenades supplémentaires Jérôme

N°50032
ROCKYJe n'arrive pas à mettre KO Lang et Drago Existe t-il une technique pour réussir à finir ce jeu? Jérôme

N°50033
GOLDEN AXE WARRIOR
Je n'arrive pas à avoir le scroll de l'eau Dans le mega force N°2 on dit bien de libérer le 3ème continent des labyrinthes et d'aller en bateau vers la trappe où il y a une magicienne Sans résultat. On m'a dit de parler à tous les gens du 3ème continent C'est ce que j'ai fait, et je n'ai plus qu'à tuer DEATH ADDER pour finir ma partie Mais je n'ai toujours pas le magie de l'eau Quand je me présente vers le nain qui a la pâle mât, il ne me le donne pas Pourquoi? Carole

N°50034
GOLDEN AXE
Est-ce qu'il y a un select round ou des vies infinies? Zazzou

N°50035
SUMMER GAMES
Au secours ! Je ne réussis absolument pas le saut à la perche Je suis les indications je cours, je plante la perche... mais cela ne passe pas ! Julien

N°50036
BUBBLE BOBBLE
Comment faire pour avoir le maroir vert de Bubble Bobble? Aurélien
Comment fait-on pour avoir une torche magique pour éclairer les salles à partir de la salle 145 Sébastien

N°50037
RASTAN
Je n'arrive pas à passer le round 4-2 j'aimerais avoir quelques astuces car celles du mega force N°3 ne marchent pas Frédéric

N°50038
BATTLE OUT RUN
Existe t-il un truc pour avoir plus d'argent et une invincibilité Fabrice

N°50039
SHINOBI
Je n'arrive pas du tout à utiliser le magie ninja j'ai pourtant bien suivi les instructions "maintenez enfoncée la touche D et appuyez sur la touche 1 ..." mais rien à faire cela ne marche pas Comment faire? Ensuite, je n'arrive pas à passer de la mission 3 "Mandara" à la mission 4 "lobster"
Karine

N°50040
GHOST HOUSE
Je parviens à terminer les 2 premiers rounds et à trouver les pierres précieuses mais au round 3 et surtout au round 4, certains Dracule sont faciles à tuer et d'autres ne le sont pas Quand le coeur rouge apparaît je saute dessus et aussitôt après Dracule redevient vivant Pourrais tu me donner une astuce ou un code qui permettrait de changer les rounds?
Julien

N°50041
R-TYPE
Je voudrais savoir s'il y a un select round ou même des vies infinies?
Michael

N°50042
STRIDER
Comment battre le dernier chef? Existe t-il un select round des vies infinies?
Ségaboy Masqué II

N°50043
GOLVELLIUS
Je suis bloqué au 4ème monde Je n'arrive pas à trouver la bague "ring of invincibility" et les "aqua boots" Où les trouver? et ne connaîtriez vous pas un password qui me ferais avancer dans le jeu
Stéphane

N°50044
SPELLCASTER
Je n'arrive pas à dépasser le stade où Midori fait un cauchemar Comment faire pour la sauver et passer ce stade? Connaîtriez-vous pas un password pour avancer dans le jeu
Stéphane

N°50045
WONDER BOY 3
Comment tuer le dragon momie?
Thierry

N°50046
WONDER BOY IN MONSTER LAND
Je suis perdu au niveau 11 s'il vous plaît ! Aidez-moi à m'orienter du début à la fin
Inconnu

N°50047
ULTIMA 4
Je n'y comprends rien à ce jeu ! c'est quoi le but du jeu? Aidez-moi Boss international

N°50048
GAUNTLET
Peut-on avoir des vies infinies?
François

N°50049
MOONWALKERPeut-on choisir select round
François
Arrivé à la fin du round 3-2, je n'arrive pas à battre à tous les coups les 2 zombies qui se coupent en deux Comment faire? Même question pour le 5-2 et 5-3 Dans le 5-2 les monstres de fin de niveau sont des lutteurs verts que je n'arrive pas à me débarrasser Ainsi que pour Mister Big Comment faire?
David

N°50050
TRANSBOT
Je ne comprends pas ce qu'il faut faire dans ce jeu Je voudrais savoir combien de tableaux comporte ce jeu et s'il y a des secrets
Fabrice

N°50051
HEROES OF THE LANCE
Je suis perdu Je ne sais pas quoi faire dans ce jeu Où doit-on aller? Que dois-je faire? du quel côté? Où? Quand? Comment?
Alexandre n°15

N°50052
KENSEIDEN
Comment choisir son stage?
David

N°50053
MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION
J'ai un gros problème Chaque fois que je prends les joyaux de la bibliothèque et celui de la tour de l'horloge je ne trouve pas la sortie des 2 pièces Le seul moyen que j'ai trouvé, c'est de perdre tous mes essais (tués) Ainsi on me met dehors et je recommence en allant dans une autre pièce C'est ainsi que j'arrive à prendre les 2 joyaux Seulement les portes ne se ferment pas et je dois rentrer à nouveau dans la pièce même en ayant les joyaux. Il faut m'aider une fois que j'ai les joyaux de la bibliothèque, comment sortir de celle-ci? Idem pour la tour de l'horloge
Frédéric
J'ai un problème au pays des géléaux Comment arriver au boss de ce niveau?
Cédric
Je voudrais savoir s'il y a des astuces dans ce jeu
Sabrina
J'ai les 7 joyaux et je suis dans le dernière partie du jeu Lorsque l'image avance il faut passer sous un bloc qui est un passage très étroit en hauteur et je n'arrive pas à avancer en même temps donc l'image me rattrape Comment faire?
Valérie

N°50054
GLOBAL DEFENSE
Est-il possible d'avoir tous les ennemis dans la mi-temps d'attaque? Existe t-il des astuces? Peut on choisir le niveau que l'on veut au début du jeu?
Patrick

N°50055
BLACK BELT
Je voudrais savoir s'il existe une technique pour passer l'ennemi n°5 (Rite)
Walter
Y a t-il un moyen d'avoir des vies infinies dans ce jeu megadémon?
Loic

N°50056
MIRACLE WARRIORS
Comment avoir TUROS et pour le réussir ou indiquez moi s'il y a un truc secret
Mickaël

N°50057
SONIC
Dans Sonic à la jungle il y a une coccinelle qui jette des bombes Comment les éviter car ils explosent et après il y en 2 et c'est très difficile
Xavier
Arrivé à la fin de ton jeu mais je ne peux pas avoir le dernier diamant Comment l'avoir?
Frédéric
Comment fait-on pour passer lorsqu'on est au dernier stage Il y a d'un côté des pics et de l'autre une boule avec des pattes que l'on ne peut pas tuer FlorentFaut-il les joyaux pour gagner?
Fanny
Existe t-il des passages secrets dans ce jeu?
Nicolas
Je n'arrive pas à prendre le dernière émeraude dans le montgolfière du docteur Robotnik (sky base)
François
Je n'arrive pas à battre le docteur dans le round de la jungle?
Jean-Marie

N°50058
DOUBLE HAWK
A la fin de ce jeu après la musique y a t-il une 6ème mission?
Fanny

N°50059
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Pour les boîtes rosses, comment prendre les objets à l'intérieur? Ou se cachent les trésors?
Sommie
Pourriez-vous me donner le code pour avoir des vies immortelles?
David
Comment faire pour avoir le laissez-passer?
Romain
Lorsque j'arrive au 3ème château qui apparaît plus tard sur l'écran je ne peux pas le dépasser car je trouve des pics dans l'eau Comment les passer? Existe t il une autre sortie des astuces vies infinies ou passages secrets? Peut-on choisir le mission désirée?
Sébastien Juliette

REPONSES

MASTER SYSTEM

N°40001
GOVELLIUS
Il ne faut pas essayer de pousser le rocher bleu il faut juste taper 4 ou 5 coups dedans à l'aide de votre épue et un trou apparaîtra
Cédric

N°40003
GHOSTBUSTERS
Voici un code qui te permettra d'avoir beaucoup d'argent
Code A A 7527602168 ou 7527602186 ou 1173468723
Vincent, Cédric, Olivier

N°40004
TEDDY BOY
Dans le livre de Teddy Boy vous avez certainement lu qu'il faut éviter de se trouver nez à nez avec le dragon Denden Le dragon Denden est juste le petit dragon qu'il faut éviter de toucher dans le bonus stage sinon votre quête d'objet s'arrêtera ici
Cédric

N°40006
STRIDER
Il ne faut pas avoir perdu de temps et de vie dans le couloir aux tourelles mouvantes Arrivé à la boule (c'est un ordinateur) appuie sur 2 pour accélérer et frappe en même temps Ensuite tu tomberas devant un pirate rouge Si tu as 2 points de vie ou plus avances et frappes le sans te soucier de ses coups Après t'avoir détruit avances et c'est fini
Manu

N°40008
PHANTASY ZONE 1
Il faut que tu tires dans son bec, il changera de couleur Voici la manoeuvre qu'il faut faire tu avances, tires rapides pour éviter les ronds et sautes ainsi de suite
Sébastien le génie

N°40009
PSYCHO FOX
Oui j'ai un tuyau pour toi Pour vaincre Mad fox, il faut d'abord le transformer un tigre ensuite on a une arme pour le vaincre qui est une sorte de canon à deux poignées Il te suffit de donner un coup de poing dans l'une des deux poignées et une boule de feu en sortira Si elle atteint Mad fox celui-ci n'est pas très content Il se lève, fait disparaître le canon et lance des éclairs (à éviter) à tendroit où se trouvait le canon Après il te redonne le canon Lance trois boules (une à une) pour le tuer Il faut qu'elles touchent 3 fois Mad Fox pour arriver à la fin
Jérôme

N°40011
SONIC
C'est simple au début il suffit de sauter du côté gauche, tu atterris sur une plate-forme qui se déplace Ensuite tu découvriras une autre plate-forme et ainsi de suite Georges

N°40012
CHASE HQ
Non, il n'y a pas de select round dans ce jeu

N°40013
WONDER BOY IN MONSTER LAND
Il n'existe pas de truc pour avoir des vies infinies Tu peux me croire car je termine ce jeu je le connais bien
Ingrid

N°40014
SECRET COMMAND
A la fin tu dois d'abord détruire les lanceurs de bombes noires situés à gauche et à droite de la porte en forme de tête avec les balles blanches du fusil Ensuite tu dois tirer des balles sur la porte en forme de tête clignotante tout en évitant les grenades lancées sur les côtés
Robert

N°40015
RC GRAND PRIX
Les deux seules choses réellement nécessaires pour finir le 10ème course sont les ultra batteries et l'ultra moteur Pour que cette course soit plus aisée, il ne faut acheter le moteur qu'après le 9ème course car les voitures pilotées par la console sont en retard d'une course par rapport à votre équipement.Stéphane

N°40016
THE NINJA
Stage 1 le 1er rouleau vert se trouve dans un ninja transformé en pierre
Stage 4 le 2nd se trouve dans la statue en forme de chien à gauche tires plusieurs fois pour le faire apparaître
Stage 6 le 3ème se trouve sur la 1ère tête touchant l'arbre
Stage 8 le 4ème se trouve dans le 2nd jardin en haut en touchant l'arbre
Stage 9 pour le 5ème et dernier rouleau il faut longer la paroi à droite tout en haut de l'écran Attention ne te fais pas Ninniku, sinon tu ne peux plus utiliser le passage secret du stage 10
Stage 10 dès que vous avez les 5 rouleaux vers, allez à la 3ème fenêtre De profil tu tires 3 fois et deviens invisible 3 fois aussi Un passage s'ouvrira et te mènera au stage 13
François

N°40018
INDIANA JONES
Au début du jeu il faut que tu ailles à droite prendre les fouets Ensuite repars à gauche pour monter à l'échelle aux endroits où tu ne peux pas sauter Il y a une boule grise, appuies sur le bouton 4 le fouet va s'enrouler autour et tu passeras de l'autre côté Renouvelle l'opération à chaque fois que tu ne peux pas passer en sautant
Stéphane

N°40019
SPIDERMAN
Il faut d'abord déclencher les leviers pour arrêter les éclairs tuer tous les hommes et aller en haut à droite pour rencontrer Electro Pour le tuer, il faut sans cesse l'emprisonner et le frapper
Ségaboy Masqué 2
Sébastien

N°40020
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Pour utiliser le canne de vol ou l'onde de choc destructrice tu ne dois pas avoir un engin (moto ou hélicoptère) Pour la canne quand tu clignotes pointes la manette vers le haut et tu t'élèveras
Sébastien

N°40021
SPACE HARRIER
Continu infini quand "Game Over" apparaît, faites H-H-B-B-G-D G D B-H-B-H (H = HAUT, B = BAS G = GAUCHE D = DROITE)

GOLDEN AXE
1 continu en plus, quand "Game Over" apparaît faites HAUT en appuyant simultanément sur le bouton 2

KENSEIDEN
Continu infini quand "Game Over" apparaît, faites H-H-B-B- et le bouton 1
Manu

N°40022
SHINOBI
Pour le 1er des 4 chefs, se placer le plus près possible de lui s'accroupir et frapper. Pour le 2ème attendre qu'il s'immobilise quelques secondes et le taper (tout en étant accroupi) quand il est à l'arrêt Pour le 3ème attendre qu'il retombe et le frapper avant qu'il se dédouble Enfin pour le dernier, sauter par-dessus et quand il est contre le mur, se coller à lui, s'accroupir et le frapper sans s'arrêter
Alexandre n°15

N°40023
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Pour faire voler le "pélicoptère", appuies sur le bouton 2 et gauche ou droite suivant la direction Attention lorsqu'il y a "pierre" (cassable ou pas) fais descendre le "pélicoptère" un peu, sinon l'hélice se cassera et Alex retombera dans l'eau
François

N°40025
WONDER BOY
Il existe un code pour aller à la fin Pendant la présentation des rounds, appuyer 2 fois sur le bouton 1 Relâcher, appuyer 2 fois encore et laisser enfoncer les 2 boutons Bouger la manette de droite bon toujours en ayant les 2 boutons enfoncés
Sébastien

N°40026
WONDER BOY 3
Oui on peut acheter des armes avec le dragon comme avec autres animaux sauf qu'elles ne sont pas apparentes On les sélectionne normalement
Alexandre n°15

N°40027
MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION
Pour ouvrir la 2ème porte fermée à clé il faut casser les avant-derniers blocs de pierres.
Olivier

N°40028
MOONWALKER
Pour tuer les 2 morts vivants du monde 3-2, il suffit de se placer à un endroit où tu pourras toucher celui de droite dès qu'il arrivera Puis une fois touché vas vite vers la gauche toucher l'autre et ainsi de suite sans s'arrêter pour ne pas leur laisser le temps de se détacher
Yann S

N°40041
ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD
Pour trouver les 8 cartes
Le 1ère se trouve dans la chambre des parents mais il faut y aller 2 fois car la première fois il te donne une fausse carte. Le 2ème il faut passer le test avec Mary Si tu réponds bien elle te donne un morceau de carte Après, il faut aller voir James Mais son papier est brûlé Il ne faut pas le prendre et ressortir Tu téléphones à Rockweld qui te propose un turc et tu vas le chercher dans sa chambre au RDC, tu remontes voir James, tu jettes la poudre et tu as un 3ème bout de papier Le 4ème se trouve dans la cuisine facile La 5ème avec les servantes après le test, facile Pour le 6ème vas voir Barbara puis vas à la bibliothèque retournes voir Barbara et retournes à la bibliothèque Pour le 7ème il faut prendre l'échelle et remettre le pendule qui retarde à 1heure Il y a un bout de papier caché derrière Le 8ème se trouve au 2ème étage, dernière chambre à droite Mais on ne peut l'avoir qu'entre 30 et 45 de l'heure Pour voir les 2 personnages Tom et Mark, il faut entrer 3 fois et poser la question ils finiront par la donner Quand on a la carte complète, il faut monter sur la passerelle de gauche en haut de la maison et on s'envole avec l'aile volante
Le maman de Florian

MEGADRIVE

N°40029
STREET OF RAGE
Il n'existe aucun tips pour ce jeu ayant déjà téléphoné à SOS SEGA
Cédric

N°40030
QUACK SHOT
Pour passer le bloc de pierre qui tombe il faut sauter sur 3 blocs de pierre représentant le soleil, le vent, une étoile et la lune dans un ordre précis Le 1er bloc qui il faut enfoncer c'est le soleil le 2ème la lune et le 3ème l'étoile Le plafond s'ouvrira pour libérer le passage
Eric

N°40031
ALTERED BEAST
Non Jean-Paul, ton jeu a déjà Dommage
Sébastien

N°40032
SONIC
En appuyant sur la diagonale basse-droite ou basse-gauche, Sonic fait l'attaque supersonique en roulant sur le sol. Avec un peu d'élan et cette technique tu frapperas les escargots au visage (leurs seuls points sensibles) Sache que les chenilles qui apparaissent à Marble Zone obéissent à la même règle
Guillaume

N°40033
LAST BATTLE
Pour le boss du "chapter 1" tu donnes 9 coups de préférence accroupi, sans être ni trop près ni trop loin puis au 10ème coup tu te mets debout et donnes lui en pleine figure des coups il éclatera tout simplement
Jean-Brice

N°40034
STRIDER
A la fin quand tu as redétruis tous les monstres le serpent faucheur apparaît Montes sur lui et essaies de rester accroché sur son corps Ensuite, détruis le quand il se stabilise et tourne en rond Le serpent faucheur t'avait en fait amené sur l'antenne géante du Maître le magicien t'attend Pour l'aider à lui rentrer dedans trouve l'épée géante et l'énergie de chaque côté de l'antenne
David

N°40037
REVENGE OF SHINOBI
Au niveau 7-1, pour franchir les quais éloignés prends la magie FUSHIN du saut et fais un très grand saut périlleux vers la droite Pour t'entraîner essaies ce saut à l'endroit où le lance-flammes est coincé entre 20 shurikens et 1 coeur
David

N°40042
PHANTASY STAR
Il suffit de sortir de Gothic par la sortie de gauche (là où un homme bloque la sortie)
David

GAME GEAR

N°40039
GG SHINOBI
Pour tuer le boss du Neo City il faut prendre le shinobi rouge attendre que le boss ait lancé le boomerang jaune de sa tête puis sauter et frapper sur la tête où se trouvait le boomerang avec le sabre du shinobi rouge Après une dizaine de coups le boss meurt
Guillaume

1 RUE DE METZ, 31000 TOULOUSE. Tél.61.23.48.02

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU !!! pour 100F

Pour 100F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure il convient d'ajouter la différence Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte

SEGA

MEGADRIVE — MEGADRIVE FRANCAISE + 1 jeu 1290F

399F		
AFTER BURNER	DICK TRACY	SHADOW DANCER
ALIEN STORM	FANTASIA	SHADOW OF THE BEAST
MICKEY	FEARY TALE	SPIDERMAN
MISTIC DEFENDER	GAIARES	STORMLORD
REVENGE OF SHINOBI	GHOULS N GHOSTS	STREETS OF RAGE
SONIC HEDGEHOG	GOLDEN AXE II	STRIDER
SUPER REAL BASKET	GYNOUG	THUNDERFORCE 3
SUPER VOLLEY	JAMES POND II	TOE JAM AND EARL
SUPER MONACO GP	KING S BOUNTY	TURRICAN
WONDERBOY 3	LAKERS VS CELTICS	VALIS 3
449F	NHL HOCKEY	499F
ABRAHAMS BAT TANK	OUT RUN	CENTURION
BATMAN	POPULOUS	599F
J BUSTER BOXING	QUACKSHOT	PHANTASY STAR II
DEVIL CRUSH	ROAD RASH	PHANTASIE STAR III
	ROLLING THUNDER II	SWORD OF VERMILLON

MASTER-SYSTEM — MASTER SYSTEM II + 1 jeu 490F

349F		
ACE OF ACES	GHOULS'N GHOSTS	RC GRAND PRIX
ALEX KIDD 4	GOLVELLIUS	R TYPE
BATTLE OUT RUN	HEAVY BOXING	SHADOW DANCER
DANAN	IMPOSSIBLE MISSION 2	SLAPSHOT
DICK TRACY	LORD OF THE SWORD	SPELLCASTER
DOUBLE DRAGON	MICKEY	SPIDERMAN
DYNAMYTE DUX	MOONWALKER	STRIDER
E SWAT	PAPERBOY	SUPER MONACO GP
FIRE I FORGET 2	POPULOUS	TENNIS ACE
GAUNTLET	PSYCHIC WORLD	THE CYBER SHINOBI
	PSYCHO FOX	WONDERBOY 3

GAMEGEAR — GAME GEAR + 1 jeu 990F

JEUX NOUS CONSULTER

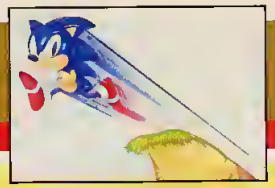
ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

BON de COMMANDE à retourner à PIXISOFT

Nom: Téléphone:

Adresse:

ci-joint mon règlement	Commande	Prix	Retour	Ecart
- Chèque	Modèle de console		ECHANGE:	
- Mandat	envoi colissimo en 48 h		100F par jeu	
- Contre remboursement (+ 30F)	+ frais de port 20F/jeu 80F/console		TOTAL	
	TELEPHONER pour les DISPONIBILITES			MS



PETITES ANNONCES

ACHATS

Dépt. 62
Ach. **GAME GEAR** et adaptateur **MASTER SYSTEM** pour prix intéressant. Appelle BENJAMIN au 21 25 51 33 après 19h.

Dépt. 22
Salut ! j'ach, éch, vds 2 jeux **MEGADRIVE** FRANCAISE. J'adore les jeux de rôle. Contacter DAVID RESMOND, 40 rue Paul Langevin - 22400 Lamballe.

Dépt. 31
Ach. sur **MASTER SYSTEM** : Wonder Boy 1, Psychofox 150/200F. Demander JEROME au 61 81 08 43 après 18h tous les jours sauf dimanche.

Dépt. Belgique
Ach. sur **GAME GEAR** : Sonic, Donald 1200 francs belges. Pour la France, écrire à RAPHAEL LIBERT, 311 av. Alphonse Allard - 1420 Braine l'Alleud et Poor - Belgique. Tél (02) 387 02 64.

Dépt. 38
Ach. sur **MEGADRIVE** FRANCAISE : Midnight Resistance, Sonic, Mickey Mouse Out Run, E-swat, Fantasia, Strider, Last Battle, Centurion, etc., entre 150 et 250F. Contacter RAPHAEL au 74 85 73 74.

VENTES

Dépt. 74
Vds sur **MASTER SYSTEM** : Mickey, Sonic 240F pièce, Transbot 75F, Dynamite Dux 150F, Wonder Boy I 150F et Pacman 180F ou le tout 900F ou éch. Sonic ou Mickey contre Donald. Tél au 50 03 08 96, demander BEATRICE.

Dépt. 02
URGENT! vds **MASTER SYSTEM** 1 plus 5 jeux (Golden Axe, Thunder Blade...) plus 2 manettes, control stick : 1850F sacrifié 800F. Tél au 23 73 05 13 après 19h.

Dépt. 92
Vds jeux **MEGADRIVE** 280F pièce (Fantasia, James Pond) dans leur boîte d'origine, neufs. Contacter MARIE au 47 24 29 23.

Dépt. 92
Vds adaptateur **MASTER SYSTEM / MEGADRIVE** plus Shinobi, Action Fighter : 650F. Contacter BENJAMIN au 47 14 03 46 et le mercredi au 46 40 76 02. Absent le week-end.

Dépt. 44
Vds **MASTER SYSTEM** plus 2 joys, 7 jeux : 1300F (neuve). Possibilité vente séparée. Vds nbx jeux **MEGADRIVE** de 220 à 350F. Ecrire à JANMAMODE David, La Gouache - 44470 Carquefou. Priorité au dépt. 44. Vds compil 16 bits de 458 à 688F.

Dépt 45
Vds sur Orléans, **MASTER SYSTEM**, control stick, light phaser, rapidfire et 6 cartouches. Valeur neufs 3164F vendu 1800F. D'origine, possibilité vente séparée. Tél au 38 86 28 35 de 18h30 à 21h00. Merci.

Dépt. 47
Vds **MASTER SYSTEM** plus 2 jeux : Out Run, Moonwalker le tout : 1000F. Tél au 53 71 40 74.

Dépt. 62
Vds **MASTER SYSTEM** plus 2 pads, Hang-On, Safari Hunt, pistolet, rapidfire, 5 jeux supers : 1800F. Vds idem plus lunettes 3d missile Defense 2000F. Vds aussi nbx autres jeux 50 à 200F. Demander David au 21 91 01 94 à 19h30.

Dépt. 78
Vds jeux **MEGADRIVE** : Aliens Storm 250F, Dick Tracy 250F et Centurion 350F. Contacter YANN au 39 46 02 59 après 18h.

Dépt. 54
VDS **MEGADRIVE** plus 2 joypads, 1 jeu Altered Beast vendu 900F. Vds aussi jeux : St Sword (version jap.) 200F, Sonic 200F, EA Hockey 200F Quack Shot (version jap.) 250F. Demander FREDERIC au 82 25 13 47.

Dépt. 35
Vds **MASTER SYSTEM** plus 2 pads 490F, 1 manette autofire 200F, Strider, Golden Axe 275F l'un, Wonder Boy 210F, Ghostbusters 50F ou le tout 1290F ou éch. contre **MEGADRIVE**. Contacter DAMIEN au 99 09 19 72.

Dépt. 88
Vds 8 jeux disquette 5"1/4 pour **PC** et **COMPATIBLE** : 20F l'un ou 150F le tout. Ecrire à Valérie LORANGE 10 rue de la Sardane - 88800 Haréville s/s Montfort ou Tél au 29 08 28 87.

Dépt. 75
Stop affaire !!! Vds jeux sur **MASTER SYSTEM** dont : Fantasy Star, Action Fighter... Demander ALEXIS au 43 58 21 78 après 17h.

Dépt. 93
Vds **MASTER SYSTEM** plus 1 joy, 1 manette, 5 jeux 1200F ou éch. contre **GAME GEAR** plus 3 jeux. Demander STEPHANE au 40 10 16 05 de 19 à 20h.

Dépt. 75
Vds **MASTER SYSTEM** plus nombreux jeux (Shinobi, Slap Shot, Rocky...), plus 2 manettes, 1 pistolet. Tél au 42 71 37 43 prix à débattre.

Dépt. 75
Vds pour **MEGADRIVE**, arcade power stick 200F, très bon état. Contacter WILLIAM au 43 46 78 14. Ach. pro2 petit prix.

Dépt. 65
Vds jeux **MEGADRIVE** entre 200 et 250F. Etat neuf. Sword of Vermillon, Monaco GP, Populous, Alex Kidd, Altered Beast, etc. Tél au 62 99 26 36 aux heures de repas.

Dépt. 86
Vds **MASTER SYSTEM** plus Alex Kidd, Hang On, 1 manette 300F. Vends aussi Shinobi, Wonder Boy 3, Ghousls'n Ghosts, Golden Axe Warrior 250F l'un et Black Belt 100F. Demander GUILLAUME au 49 01 01 51.

Dépt. 95
Vds jeux **MASTER SYSTEM** : Shinobi, Monopoly, Keideiden 150F pièce ou éch. contre Fantasy Star. Contacter FREDERIC au 30 76 11 55 les après-midi.

Dépt. 27
Vds jeux **MASTER SYSTEM** "Paper Boy" et "Basketball Nightmare" : 250F l'un. Ecrire à Ludovic LESCA rue de la Petite Contrée - 27220 Quessigny St André de l'Eure.

Dépt. 85
Vds URGENT! **MASTER SYSTEM** plus 2 manettes, 1 pistolet et 7 jeux (Sonic, Indiana Jones, Out Run, Operation Wolf...) TBE : valeur 2600F cédé 1300F. Contacter DAVID au 51 69 43 92 après 18h.

Dépt. 94
Vds jeux **MASTER SYSTEM** 150F l'unité : After Burner, Altered Beast, Double Dragon, Shinobi, Tennis Ace, Opération Wolf, World Socker, RC GP, Space Harrier, Thunder Blade. Contacter VINCENT au 42 07 98 34 après 18h.

Dépt. 94
AFFAIRE DU SIECLE ! Vds **MASTER SYSTEM** plus light phaser, 2 jeux inclus, plus 6 jeux (R-Type, Ghoulst'n Ghost, Wonder Boy 2...) : 1000F. Joindre NICO au 46 82 08 60.

Dépt. 93
Vds sur **MASTER SYSTEM** jeux : After Burner, Transbot, F-16 : 350F le tout. Appeler PASCAL au 48 94 40 70.

Dépt. 28
Vds jeux **MEGADRIVE** : Moonwalker, Rambo 3, Shadow Dancer, Street of Rage : entre 200 et 300F pièce. Contacter EMMANUEL au 37 82 13 20 après 19h le mardi et le mercredi seulement.

Dépt. 93
Vds **MEGADRIVE** FRANCAISE (garantie 07/92) plus 2 manettes, 5 jeux : valeur 3300F cédée 2100F à débattre. Vds **MASTER SYSTEM** plus jeu catch, 2 manettes : cédée 400F ou vds le tout 2400F. Demander ARNAUD au 43 83 14 09 après 20h.

Dépt. 92
Vds **MEGADRIVE** FRANCAISE plus manette, plus jeux : Arrow Flash, Alex Kidd in the Enchanted Castle, Space Harrier 2, Altered Beast. Bon état. Contacter BENOIST au 47 08 27 31 après 18h.

Dépt. 75
Vds **MEGADRIVE** FRANCAISE plus pro2, plus jeux : EA Hockey, Spiderman. Prix intéressant. Contacter CHARLES au 45 79 68 50 après 18h jusqu'à 21h30.

Dépt. 93
Vds **MEGADRIVE** plus 2 manettes plus jeux : Quack shot, Mickey, Fantasia, Batman, Bimini Run, Centurion, Columns et autres. Tél au 48 35 33 18 chambre 120 de 15 à 18h. Prix à débattre.

Dépt. 75
Vds **MASTER SYSTEM** plus 7 jeux : R-Type, Rastan, Shinobi, Slap Shot, RC GP... : 80 à 200F (jeu) ou éch. contre sonic, Vigilante... Contacter THIERRY au 45 42 51 10. URGENT.

Dépt. 95
Vds **AMSTRAD** 6128 couleur disk plus joystick, plus 40 jeux originaux, boîte de disk, livres basic et magazines : le tout pour 2500F à débattre. Contacter XAVIER au 30 61 11 22 avant 19h.

Dépt. 78
Vds jeux **MEGADRIVE** : 688 Attack Sub (état neuf) 350F, Rambo V 200F, Altered Beast 150F. Possibilité échange contre Mickey ou Centurion. Tél au 39 76 39 79 après 18h, demander EDDIE.

Dépt. 91
Vds jeux **MASTER SYSTEM** : Shooting Gallery et ach. jeux **GAME GEAR** maximum 200F. Demander VINCENT au 60 84 34 08 après 18h.

Dépt. 59
Vds **MEGADRIVE** plus jeux : Sonic, Altered Beast, F22 Interceptor plus 1 joypad et 1 joystick : le tout

PETITES ANNONCES

2000F (tout est encore sous garantie). Contacter HUGHES CABY 2/52 allée Léon Blum - 59260 Hellemmes. Tél 28 48 60 41.

Dépt. 59
Vds ou éch. sur **MASTER SYSTEM** : Super Tennic contre n'importe quel jeu ou vds à 100F. Cher. contact avec SEGAMANIAQUES. Demander MATTHIEU au 27 86 68 13. Salut !

Dépt. 75
URGENT vds sur **MEGADRIVE** : Sonic, Street of Rage 720F ou éch. contre LYNX 2 plus California Games et avec 1 autre jeu ou sans. Joindre GEOFFROY (uniquement sur Paris) au 45 53 39 58 après 18h30.

Dépt. ?
Vds **MASTER SYSTEM** plus 25 jeux (Sonic, Donald, Mickey, etc.) plus manette, pistolet, rapid fire : valeur 8000F vendu 2000F à débattre. Tél au 91 89 74 48 après 18h.

Dépt. 13
Vds jeux **MEGADRIVE** : Last Battle, Fantasia, Wrestle-War 300F le jeu. Tél au 42 26 85 18, demander DANIEL.

Dépt. 13
Vds **MASTER SYSTEM** plus 2 control pads, manette, plus jeux : Speedking, Kung Fu Kid, Golvellius, F16 Fighter, Alex Kid intégré. Le tout pour 800F. Contacter ERIC au 91 50 72 28.

Dépt. 93
Vds ou éch. **YAMAHA MSX** 32 K plus logiciels, synthé, clavier musical, manette contre cartouches **MEGADRIVE** ou **GAME GEAR** plus 3 jeux. Contacter MANUELLE au 48 21 19 58.

Dépt. 92
Vds jeux **MEGADRIVE** : E-Swat, Fantasia, Albo Blaster prix 250F le jeu. Appeler le 43 50 94 48. Demander Jean-Philippe Fanton.

Dépt. 95
Vds jeux **MASTER SYSTEM** : Mercs, Indy, Vorld Games, Rescue Mission, Shooting Gallery, The Combo Cartridje, Californie Games : 200 à 250F le jeu. Tél au 34 72 27 24, demander THIERRY (20h).

Dépt. 91
Vds pour **MASTER SYSTEM**, nbx jeux : Wonder Boy 1-2-3, VolleyBall, Basketball, Captain Silver, etc. 150F la pièce, Sonic 200F. Demander STEPHANE au 60 75 36 80, le soir de 18 à 20h.

Dépt. 78
Vds **MASTER SYSTEM** plus pistolet (avec Rescue Mission et Rambo 3), plus Hang On, Double Dragon, Battle Out Run, R-Type, Golden Axe, Rastan, 1 manette suppl. : vendu 1500F. Tél au 34 62 26 08 après 18h, demander ALEXANDRE.

Dépt. 75
Vds sur **MEGADRIVE** : After Burner II 250F ou éch. contre autre jeu. Tél au 43 67 92 31.

Dépt. 94
Vds jeux **MEGADRIVE** : John Madden Football 260F, World Cup 90, Dick Tracy, Alex Kidd, Super Volley, Mystic Defender 200 l'un, Super Real Basketball 250F. Demander DAVID au 43 68 02 24 après 19h.

Dépt. 44
Vds **MASTER SYSTEM** 230F ou contre jeu **MEGADRIVE**. Vds sur **MASTER SYSTEM** : Sonic 300F, Alex Kidd II 100F. Tél au 40 94 52 83 après 18h, demander VINCENT.

Dépt. ?
Vds **MEGADRIVE** FRANCAISE plus 13 hits, 2 manettes, 1 cordon hi-fi (état neuf : juin 91). Valeur 8000F vendu 4500F. Tél au 65 60 89 75 de 18 à 19h, demander MATHIEU.

Dépt. 91
Vds jeux **MASTER SYSTEM** : Vigilante, Danan, Transbot, Enduro Racer, Ghostbusters, Action Fighter. Prix à débattre. Demander BAPT au 60 80 02 54.

Dépt. 76
Vds, éch. jeux **MEGADRIVE**. Je possède 15 jeux news et autres. Contacter TONY AVENEL, 14 rue des Goélands - 76370 Neuville les Dieppe ou tél au 35 82 24 78 après 19h.

Dépt. 78
Vds jeux **MASTER SYSTEM** : Lord of the Sword + plan, Ghostbusters, Great Volley, Wanted + pistolet 300F ou vds jeux 100 à 150F pièce et vds rapid fire 30F ou éch. le tout contre jeux **MEGADRIVE**. Tél au 34 89 72 64.

Dépt. 92
Vds **MASTER SYSTEM** plus 2 manettes, 1 pistolet, 6 jeux (Hang On, R-Type, Ultima 4, Shinobi...) 750F ou 100 à l'unité. Contacter FRANÇOIS au 46 02 17 70 après 18h.

Dépt. 78
Vds Quack Shot 300F. Demander MICKAEL au 39 52 43 25.

Dépt. 75
Vds **MASTER SYSTEM** plus 12 jeux, 1 pistolet, 4 manettes (en TBE) 1550F. Demander FRANÇOIS au 43 73 34 53.

Dépt. 77
Vds jeux sur **MASTER SYSTEM** : Golden Axe, Basketball Nightmare, Pro Wrestling 100F l'un. Vds aussi **MASTER SYSTEM** plus 2 joys, péritel, plus... 250F (avec Hang On !). Contacter THOMAS au 64 30 68 05 après 17h30.

Dépt. 51
Vds **MASTER SYSTEM** 2 (neuve, garantie 2 ans) plus 3 jeux (Alex Kidd, Golden Axe, Gouls'n Ghosts), plus 1 manette 890F. Contacter STEPHANE au 26 97 46 19 après 19h.

Dépt. 13
Vds ou éch. **MASTER SYSTEM** plus 9 jeux 1200F contre **MEGADRIVE**. Contacter KARIM au 91 48 23 47 après 18h.

Dépt. 67
Vds cassettes sur **MASTER SYSTEM** : Alex Kidd 2, My Hero et Teddy Boy 100 à 300F pièce (bon état). Contacter DOMINIQUE SCHMITT, 16 rue Vauban - 67160 Wissembourg.

Dépt. 34
Vds **ATARI** 520 STF plus manette cobra, souris et 60 jeux. Le tout 2800F. Contacter NICOLAS au 67 76 00 86.

Dépt. 77
Vds Console **AMSTRAD GX 4000** avec 2 manettes et le jeu Burnin'Rubber 400F ou éch. contre **GAME GEAR**. Contacter DANIEL au 64 80 89 25 après 17h.

Dépt. 44
Vds **MASTER SYSTEM** avec 2 manettes, 1 jeu (Alex Kidd). Valeur 690F vendu 400F. Demander GEOFFROY au 40 70 92 79.

Dépt. 63
Ech. jeux **MEGADRIVE** : Jewel Master, Hellfire, Marvel Land, Shadow Dancer, Shinobi, Mystic Defender, Ghouls'n Ghost, Whip Rush. Contacter MICHEL MIRALLES, 16 rue Vercingétorix - 63110 Beaumont. Tél 73 26 96 93.

Dépt. 14
Vds **MASTER SYSTEM** avec 2 joypads, plus pistolet et 10 jeux (Indiana Jones, Shinobi, World Games, Dead Angle, etc.) valeur 3200F vendu 1500F. Demander YANNICK au 31 47 37 58.

Dépt. 79
Vds jeux **GAME GEAR** 150 à 180F, ainsi que sur **MEGADRIVE** : Forest in Wadona 200F, Golden Axe II 300F. Contacter BRUNO au 42 22 53 65.

Dépt. 38
Vds **MASTER SYSTEM** avec control stick, light phaser et 20 jeux 3500F. Possibilité d'échange avec jeux **MEGADRIVE**. Contacter Sébastien au 74 88 59 38, après 18h.

Vds ou éch. jeux sur **MASTER SYSTEM** : Wonder Boy 3 (neuf) 250F. Contacter FREDERIC au 68 33 83 91 après 18h.

CONTACTS

Dépt. 58
Cherche le double de la notice du jeu Mickey sur **GAME GEAR**. Merci de l'envoyer à Nicolas PIETREMONT 3 rue du Maréchal Foch - 58300 Decize.

Dépt. 78
Ech. jeux **MEGADRIVE**. Possède : DJ Boy, Super Thunder Blade, Sonic, Altered Beast, Shadow Dancer, Moonwalker. Contacter BENOIT au 30 55 20 83.

Dépt. 35
Ech. jeux **MASTER SYSTEM** : After Burner, Shinobi, Double Dragon, Golden Axe Warrior contre R-Type, Bomber Raid, Columns et autres jeux. Demander JOEL au 99 69 42 07 après 19h.

Dépt. 76
Vous avez une **MEGADRIVE**, vous voulez avoir des jeux facilement, inscrivez-vous au CLUB SEGA LE HAVRE Tél 35 44 08 55. Ach. ou éch. tous jeux sur **MEGADRIVE**.

Dépt. 26
Ech. jeux **MASTER SYSTEM** de 150 à 250F l'unité. Ech. aussi sur **GAMEBOY**, Castlevania et Gargoyle's Quest et vds Mario 75F. Contacter au 75 51 39 44 sur Montélimar.

Dépt. 63
Ech. Back to the future 2 contre Alex Kidd in Shinobi World. Contacter PIERRE au 73 34 22 63 après 18h.

Dépt. 21
Ech. **MASTER SYSTEM** plus 2 joypads, plus 4 jeux : Ninja, Mickey Mouse, Ghouls'n Ghost, Strider, et Battle Out Run contre **MEGADRIVE** plus 1 joypad plus 1 jeu (Quack Shot). Contacter LAURENT au 80 73 10 32 après 18h.

Dépt. 92
Ech. sur **MASTER SYSTEM** : Golden Axe, Mickey Mouse of Castle of Illusion, Enduro Racer, Dead Angle. Tél au 47 89 91 18, demander FABRICE après 18h.

Dépt. 77
ABSOLUMENT URGENT ! Rech. Thunder Force 3 ou Gynoug ou Gaiares à 200F maximum.

PETITES ANNONCES

Contacter CEDRIC au 64 30 20 69 à Lagny.

Dépt. 91
Ech. jeux **MEGADRIVE**. Posède 18 hits dont Batman, Shadow Dancer, Out Run, James Pond 2 (Robocod), John Madden, etc. Contacter FABRICE au 45 04 22 57 en semaine et au 60 75 42 79 le week-end.

Dépt. 45
Ech. Altered Beast, Alien Storm, Moonwalker sur **MEGADRIVE**. Discutable. Demander NICOLAS au 38 59 44 30 après 17h30.

Dépt. 60
Ech. jeux **MASTER SYSTEM** : Spiderman contre Mickey Mouse ou Wonder Boy 1 ou 2. Demander SEBASTIEN au 44 56 77 98 après 19h.

Dépt. 13
Ech. sur **MEGADRIVE** : Mercs contre Phantasy Star 3. Contacter PHILIPPE au 90 94 44 60.

Dépt. 93
Ech. sur **MEGADRIVE FRANCAISE** : Sonic contre Quack Shot ou Mickey Mouse. Contacter FEDERICO au 48 79 30 49 après 18h.

Dépt. 93
Ech. sur **MEGADRIVE** : Robocob (James-Pond 2) contre Populous, Starflight, Sonic ou Centurion. Contacter GILLES au 45 28 44 36 après 18h.

Dépt. 63
Ech. sur **MASTER SYSTEM** : Speedball contre Wonder boy 1 ou 2, Captain Silver ou Ace of Aces. Contacter CHRISTOPHE au 73 92 46 58.

Vous êtes dynamique, vous avez une bonne élocution, vous habitez la région parisienne et vous êtes passionnés des jeux vidéos SEGA :
SEGA recherche des animateurs téléphoniques Temps Complet (Ref : CO) et Temps Partiel (Ref : TP) pour son service HOTLINE.
Une bonne connaissance de la marque et des jeux du catalogue SEGA est souhaitable.

Adressez votre CV + photo ainsi qu'une lettre manuscrite à :

SEGA
8-10 rue Barbotte - 75003 Paris

Indiquez sur le CV et l'enveloppe, les références choisies.

PETITES ANNONCES GRATUITES

- **Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.**
- **Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.**
- **Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).**

Votre département : ☐ | MEGADRIVE | MASTER SYSTEM | GAME GEAR

N° 5

☐ Achat ☐ Vente ☐ Échange ☐ Contact

MEGA FORCE. PA. 100 avenue du Général Leclerc 93500 PANTIN

L'enfer du jeu vidéo se déchaîne à la Foire de Paris

Tous aux Parc des Expositions - Hall 1 - Porte de Versailles - M° Porte de Versailles

FOIRE DE PARIS

du 29 avril au 10 mai 1992

TECMAGIK™

ultimate playpower

VOUS SORT ...

Eclatez vous sur PACMANIA, la conversion la plus reussie du plus passionnant des jeux d'arcades reblisés par SEGA.

Sans nul doute le meilleur jeu de strategie de tous les temps sur SEGA Master System Vous regnez en maître sur votre planete Mettez en place vos strategies de defense et de developpement Tout simplement genial!

Un incroyable tour de force technique le celebrissime Shadow of the Beast est encore plus grand sur Master System que sur les versions 16 bit originales Sa jouabilite lui a valu le Tilt d'Or du meilleur jeu d'aventure/action de l'annee!

TECMAGIK
(ENTERTAINMENT) LTD.

1 Norland Place, London W11 4QG,
ENGLAND

... LES GRANDS JEUX